100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES+

MARS 2000 NUMÉRO 98 FINAL FANTASY IX, X ET XI • CRAZY TAXI • CODE VERONICA

N° 98 MARS 2000 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1090 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. ISSN 1162-8669

ÉVÉNEMENT

les premières photos de **Final Fantasy IX, X et XI**

TOTAL GORE

CRAZY TAXI

LA DREAMCAST À FOND

À FOND
À FOND

DES ZOMBIES PLEIN LES PAGES

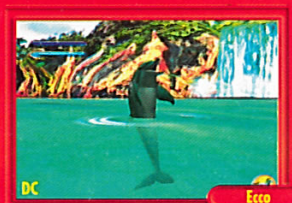
LES TESTS DE :

- CODE VERONICA (DC),
- RESIDENT EVIL 3 : NEMESIS (PS)
- RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR (PS)

+ RESIDENT EVIL ZERO (N64)

T 6745 - 98 - 35,00 F

DES NEWS TROP PURES SANS MAZOUT POUR DES PAGES PLUS BLANCHES



SPEC OPS:™

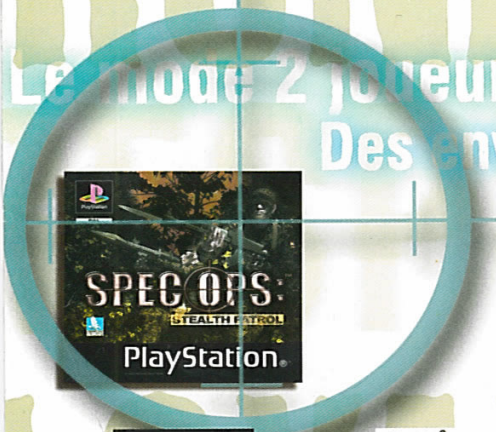
STEALTH PATROL

Le précurseur de l'action tactique en 3D temps réel

Des décors et des sensations variés

Le mode 2 joueurs d'une qualité exceptionnelle

Des environnements 3D d'un réalisme saisissant



PlayStation

Zombie

SOLUTIONS DE JEUX,
NOUVEAUTÉS ET JEUX CONCOURS
"GAGNEZ NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS"
SERVEUR VOCAL* 08.36.68.57.75/SERVEUR
MINITEL* 3615 CODE TAKE2. *2.23 FRS/MN

TALONSOFT

TAKE 2 INTERACTIVE

www.take2games.com

© 1999 ZOMBIE SOFTWARE INCORPORATED ET TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE. TOUS DROITS RÉSERVÉS. SPEC OPS ET ZOMBIE SONT DES MARQUES COMMERCIALES ET DÉPOSÉES DE ZOMBIE SOFTWARE INCORPORATED. LES LOGOS TAKE 2 ET TALONSOFT SONT DES MARQUES COMMERCIALES ET DÉPOSÉES DE TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE. TOUTES LES AUTRES MARQUES APPARTIENNENT À LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS. DÉVELOPPÉ PAR RUNECRAFT LTD. PUBLIÉ PAR TALONSOFT. TALONSOFT EST UNE MARQUE DE TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE.

DERNIERE MINUTE

FROGGER 2, LE RETOUR

Nous l'avons appris au moment de boucler ce numéro, et la nouvelle a plongé AHL et Niiico dans un coma idyllique : Frogger fait son retour sur Playstation ! Frogger 2, on apprécie l'originalité du titre, sera la suite du jeu sorti en décembre 1997 et vendu à plus de deux millions d'exemplaires. Comme son prédécesseur, il sera tout en 3D, ce qui pourra perturber les amateurs de jeux d'arcade des années 80. Hasbro Interactive annonce une meilleure jouabilité et surtout des mouvements de caméras entièrement revus et corrigés. Après le succès de Pac Man World, les vieux titres ont le vent en poupe, et c'est tant mieux pour nous.

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

d'or Consoles+

Mégahit Consoles+

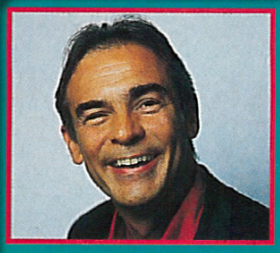
Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les 90% et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classé parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ce jeu ne doit pas vous échapper !

LE TOP/FLOP

Cette rubrique est la vôtre, c'est à vous de jouer : nous avons besoin de vous pour établir le classement de vos 5 jeux préférés (Top), de vos cinq jeux les plus attendus (Most Wanted) et bien évidemment des 5 jeux que vous pensez être les moins réussis (Flop). Pour nous faire parvenir votre classement, utilisez le Minitel et tapez le 3615 TCPLUS (2,23 F/min.). Foncez vite aux News pour voir les résultats du mois.

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour qu'il n'y ait pas de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du jeu : français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a : un jeu japonais, même si c'est rare, peut offrir des textes ou des voix en anglais.
Enfin, sachez que la note d'intérêt ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musique, bruitages, maniabilité et autres catégories.
Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui avaient tendance à dépasser trop souvent les 90%. Un jeu qui obtient la note de 80% est un bon jeu... quoi que certains éditeurs puissent penser !



Resident Evil est à l'honneur ce mois-ci avec les tests du troisième épisode sur PS et de Code Veronica sur Dreamcast (en import, Eidos le sortira cet été en France).
Les possesseurs de N64 n'ont pas été oubliés puisque nous publions les premières photos de Resident Evil 0, un épisode inédit, développé spécialement pour cette console. Ces différentes versions sont réussies, mais nous avons été particulièrement impressionnés par la qualité de la réalisation de Code Veronica. Ce jeu met en valeur les capacités de la Dreamcast, et il est indiscutable qu'avec des titres comme celui-ci, ou Crazy Taxi, on mesure vraiment que nous passons à une nouvelle génération de machines. Sega a mis la barre très haut, et il est évident que Sony et Nintendo ne seront pas en reste, ce qui promet pour l'avenir. A propos de séries à rallonges, l'honorable Kagotani san nous a fait parvenir les premières photos de Final Fantasy IX, X et XI. Voilà que Square nous les livre par trois maintenant, tu le crois ça ? D'accord, le onzième épisode est exclusivement réservé au jeu en ligne, mais cette démarche est quand même surprenante. Toutefois, je serais surpris que les inconditionnels de cette série s'en plaignent !
Alain Huyghues-Lacour

SOMMAIRE

MARS OU CREVE !

PREVIEWS

ALERTE AUX MARTIENS ..... GBC 62
ARMORED CORE 2 ..... PS2 36
BATTLETANX N64 62
BIO HAZARD ZERO N64 20
BLUES BROTHERS 2000 ..... N64 56
BUCHIGIRE KONGOU PS2 46
COLIN MCRAE RALLY 2 ..... PS 64
COLONY WARS : RED SUN ..... PS 58
DIE HARD TRILOGY 2 ..... PS 69
DRIVING EMOTION TYPE-S PS2 32
ECCO ..... DC 70
EVERGRACE PS2 16
EVOLUTION ..... NGPC 38
EXCITEBIKE 64 ..... N64 58
F1 2000 ..... PS 74
FUR FIGHTERS ..... DC 74
GALERIANS ..... PS 64
GUILTY GEAR ..... PS 59
KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION ..... DC 28
LAST BLADE ..... NGPC 38
LES FOUS DU VOLANT ..... PS/DC/GBC 63
LES RAZMOKET FONT LEUR CINEMA ..... PS 69
METAL SLUG 2 ..... NGPC 38
MUPPET RACE ..... PS 63
NIGHTMARE CREATURES 2 ..... PS/DC 56
PERFECT DARK N64 60
POWER STONE 2 ..... DC 24
RADIKAL BIKERS ..... PS 63
RAILROAD TYCOON 2 ..... PS 68
RAYCRISIS ..... PS 44
SNO-X ..... PS 59
SPACE INVADERS X ..... PS 42
STAR IXIOM ..... PS 68
STEPPING SELECTION 48
STREET SKATER 2 ..... PS 59
SUPER MARIO RPG 2 ..... N64 22
SYPHON FILTER 2 ..... PS 54
TARZAN N64 72
THEME PARK WORLD ..... PS 72
TWINKLE STAR SPRITES ..... DC 30
VANISHING POINT ..... PS 61
VIRTUA COP 2 ..... DC 26
V-RALLY ..... DC 66
ZELDA CHIKARA NO SHO ..... GB 34
ZELDA NO DENSETSU "MUJURA NO KAMEN" N64 40

TESTS

En violet, les Mégahits.
En jaune, les Consoles+ d'or.

BIO HAZARD : GUN SURVIVOR ..... PS 104
CASTLEVANIA N64 112
COOLBOARDERS 4 ..... PS 120
CRAZY TAXI ..... DC 88
DARK ARMS ..... NGPC 132
DRACULA ..... PS 123
DUNE 2000 ..... PS 116
ISS PRO EVOLUTION ..... PS 108
KONAMI GB COLLECTION ..... GB 132
KONAMI WINTER GAMES ..... GB 132
NBA BASKETBALL 2000 ..... DC 114
PUYO POP ..... NGPC 134
RAINBOW COTTON ..... DC 105
RAYMAN 2 ..... DC 96
RESCUE SHOT ..... PS 128
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS ..... PS 92
RESIDENT EVIL : CODE VERONICA ..... DC 100
ROAD RASH : JAILBREAK ..... PS 127
ROLLCAGE 2 ..... PS 111
SHADOW MADNESS ..... PS 118
SOUL REAVER LEGACY OF KAIN ..... DC 106
SOUTH PARK CHIEF'S LUVSHACK N64 134
SPEC OPS : STEALTH PATROL ..... PS 132
SUPERCROSS 2000 ..... PS 134
TIGER WOOD ..... PS 134
TONY HAWK'S PRO SKATER N64 98
UNDER COVER AD 2025 KEI ..... DC 110
VAGRANT STORY ..... PS 124
WILD METAL ..... DC 134

P. 100

Code Veronica

Le plus bel épisode de la série des Resident Evil débarque sur Dreamcast. Du grand art, mieux : un chef-d'œuvre !

P. 106

Soul Reaver

Après la Playstation, la Dreamcast accueille Raziel et sa troupe de morts-vivants. Lifting réussi.

JAPON 9

L'événement le plus important ce mois-ci au Japon, c'est bien évidemment la conférence de presse donnée par Square à Tokyo : l'avenir de la firme japonaise passera par Internet et la Playstation 2.
A lire absolument.
Mars au Japon, c'est aussi Evergrace (PS2), Power Stone 2 (DC), King of Fighters '99 (DC) et le prochain Zelda sur N64 et Game Boy Color.

NEWS 53

Au menu des News de mars : Syphon Filter 2 (PS), Ecco (DC), Colin McRae 2 (PS), V-Rally (DC) et les dernières infos du moment...

WIP 80

Deux Work in Progress ce mois-ci. Petit voyage au Canada chez Ubi Soft avec F1 Racing Championship sur Playstation, N64, Dreamcast et Game Boy Color (!) et du canard à la menthe à Cambridge, en Angleterre, avec Medievil 2 sur Playstation (Sony). Buuurp !

TESTS 87

Avis de tempête sur le mois de mars, qui est plus gore que jamais : trois nouveaux Resident Evil, rien de moins ! On reste dans le sang frais avec Soul Reaver sur Dreamcast et Dracula sur Playstation.
Enfin, pour digérer ce repas tartare, rien de tel qu'un petit tour en

REMERCIEMENTS : BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (Barbatouffe), Danièle (Barbalala) et David (Barbidur).

Couverture : Capcom.

ABONNEMENTS

Pourquoi ne pas vous abonner à Consoles+ ? C'est de l'argent économisé, la réception du magazine avant tout le monde, et surtout la possibilité de choisir un jeu ou un accessoire en cadeau : Resident Evil 3 (p. 75), Tomb Raider 4 (p.133), Metal Gear Missions Spéciales (p.159) ainsi que des manettes Playstation ou Dreamcast (p. 139).

P. 88

Crazy Taxi

Adapté du jeu d'arcade, Crazy Taxi sonne la charge sur Dreamcast. Affolant !

P. 70

Ecco.
Un plongeon dans le grand bleu avec Ecco ? C'est sur Dreamcast.

P. 120

Coolboarders 4

Avec la neige qui finira bien par tomber, rien de tel qu'un bon jeu de glisse sur Playstation pour se mettre en forme.

CONCOURS COOLBOARDERS 4

Les vacances ne sont jamais loin, et nous avons pensé très fort à vous. Consoles+ vous permet de gagner : 1 Playstation, 10 jeux Coolboarders 4, 10 Memory Cards ainsi que 30 bonnets Coolboarders. Et ce n'est pas tout : Consoles+ vous offre aussi une planche de surf Coolboarders Collector. Il n'existe que deux modèles de cette planche ! Foncez vite en page 129 pendant qu'il en est encore temps.

Crazy Taxi (Dreamcast), histoire de vous remonter l'estomac et de faire passer l'andouillette.

TIPS 143

Madame Soleil nous l'avait dit : "En mars, les Ttps, ça repart". Du coup Switch s'en est allé (en vacances au ski), et a rendu ses tips (en retard).

TROMBINOSCOPE 154

A cause de problèmes techniques, nous sommes dans l'impossibilité de vous proposer la suite du Trombino du mois dernier. Pour nous en excuser, un remake du film "le Projet Blair Witch".

COURRIER 156

Entre Chamonix et Dakar, Bomboy, même à ski, trouve toujours le moyen de répondre à votre courrier. Il est fort ce Bomboy !

P. 82

Medievil 2

Tous les détails du retour du chevalier Dan sur Playstation.

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, un type aussi doué en rollers qu'en glisse free-style sur le trottoir et sur le menton, s'occupe sagement de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Il répond en direct ou sous 24 h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS*, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips du planeur Switch, la vie de la rédac ainsi que des News récentes. C'est trop chanmé !

(*3615 : 2,23 F/min)

PETITES ANNONCES

Une étude récente a prouvé qu'il était aussi dangereux de regarder une photo de Larusso en couverture de Télé Poche pendant trois secondes que de fixer pendant huit heures une éclipse de soleil sans lunette de protection : ça vous grille la rétine et ça vous fait oublier que les P.A. ne sont plus publiées dans Consoles+, mais uniquement sur le Minitel 3615 TCPLUS*.

(*3615 : 2,23 F/min)

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania

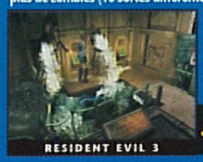
MERCREDI 1er MARS - SAMEDI 4 MARS

Seul ou à 4, ISS Pro Evolution reste la référence absolue en matière de simulation de foot : moteur entièrement nouveau, 9 stades majeurs, 52 équipes nationales et 16 équipes de club (2 équipes emblématiques de chaque pays). Sauvegardez vos buts, créez vos joueurs, effectuez des transferts de joueurs.. et appréciez l'intelligence artificielle encore jamais créée pour un jeu de foot !

MERCREDI 8 MARS - SAMEDI 11 MARS

RESIDENT EVIL 3

Une atmosphère inimitable pleine de tension et de suspense : plus de zombies (10 sortes différentes) à l'intelligence artificielle plus poussée, plus difficiles à combattre, plus rapides et plus agressifs... Chacune de vos décisions influencera le dénouement de cette histoire non linéaire !



Mélangeant action et réflexion ce jeu enchantera aussi bien les fans de combat que les adeptes de casse-tête ! De nombreuses améliorations propres aux capacités de la DC : 60 images/s, une qualité d'image haute résolution, 20 ennemis, 11 boss, une durée de vie exceptionnelle... La vengeance de Raziel ne fait que commencer.

MERCREDI 15 MARS - SAMEDI 18 MARS

rollcage STAGE II

Rollcage nous revient dans une version extrême ! 6 décors, un nouveau moteur graphique, une musique d'enfer, plus de 20 voitures et circuits différents, 5 leagues, de nouveaux modes de jeu (dont un mode multi-joueurs) : time attack, survivor, demolition, de nouvelles armes, bref seul ou à deux, Rollcage 2 va vous éclater !

MERCREDI 22 MARS - SAMEDI 25 MARS

fear effect

Premier jeu en full motion FX (technique permettant au personnage d'évoluer dans un décor de scènes cinématiques), une multi-animation des personnages donnant une totale liberté de mouvement. Plus de 20 heures de jeu, 3 personnages différents à incarner !

NBA 2K

Licence NBA officielle avec toutes les équipes du championnat américain ! Tous les mouvements sont rapides et fluides grâce aux 1600 gestes reproduits par la motion capture : 400 basketteurs, 29 équipes de la NBA, 28 stades, mode arcade ou simulation. Faites votre choix !

Tous les mercredis et samedis dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

06 MICROMANIA ANTIBES
C.Ccial Carrefour Antibes
06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS
C.Ccial Auchan La Chapelle-Saint-Aubin
78650 La Chapelle-Saint-Aubin

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - Niveau B/55,41
Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C.Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C.Ccial Auchan Val de Fontenay
9412 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C.Ccial Géant La Valentine - 13001 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C.Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C.Ccial Auchan Les Trois Fontaines
45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin - 78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les Quatre Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux
Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les 3 Fontaines - Niveau Bas - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

www.micromania.fr

Pour tout savoir, à tout moment sur tous les jeux !

NOUVEAU !
18000 codes, astuces soluces à consulter gratuitement

FLASH-INFOS :
L'information de dernière minute.

INFORMATIONS :
L'actualité des jeux, les démonstrations en magasin...

MEDAL OF HONOR :
Pour chaque nouveauté, nous effectuons un test : découvrez le verdict de nos testeurs et leur commentaire.

ZONE MICROMANE :
Avec la Mégacarte consultez en temps réel le prix de reprise des jeux, votre compte personnel, le total de vos avoirs, les coordonnées des Micromania...

À LA UNE SUR :
Allez directement à l'information PlayStation, Dreamcast, PC, GameBoy...

CODES ET ASTUCES
Consultez dès maintenant et gratuitement 18 000 codes, astuces, soluces ! Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Crash Team Racing, Age of Empires 2, Final Fantasy 8...

ZOOMS :
140 nouveaux Zooms sur les meilleurs jeux du moment à découvrir d'urgence !

OFFRE PRIVILÈGE
Si vous n'avez pas encore d'accès internet, Micromania et Liberty Surf vous offrent en magasin votre kit d'accès gratuit* à Internet.

GAGNEZ DES JEUX
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez** peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 50 F.

PROCHAINES SORTIES
Consultez en temps réel les dates de sortie de vos prochains jeux préférés et soyez prévenus par e-mail le jour même de leur disponibilité en magasin.

ÇA VIENT DE SORTIR
Consultez en temps réel les dernières nouveautés disponibles pour chaque Console et pour PC.

E-NEWS MICROMANIA
Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

L'actualité de votre Micromania en instantané sur **www.micromania.fr**

Informez-vous sur les promotions, les démonstrations, les événements qui ont lieu dans votre Micromania.

* Hors coût des communications téléphoniques au tarif local. ** Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 -RDC - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - Niveau Haut - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 670400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

NOUVEAUTE !

UNE GAMME COMPLETE

DATEL GAME PRODUCTS

Action Replay Professionnel™

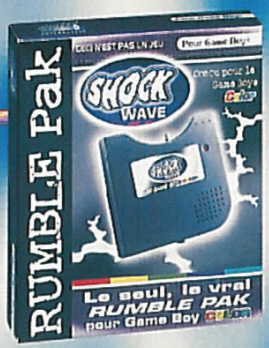
*Bidouilleur de jeux
*Permet de sauvegarder vos parties.
*Trichez avec les trucs et astuces, même avec les derniers jeux sortis.

Carte memoire

FACILE d' Attraper et de garder tous les pokemons™

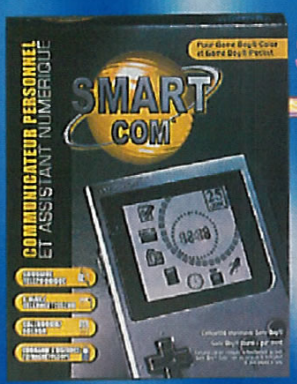
*Mémoire de 8Mo
*Capacité: jusqu' à 100 sauvegardes
*Utilise les techniques de mémoire flash
*Menu convivial
*Pour Game boy Color™ et Pocket™

Vibreur Game Boy Color™



*Analyse les signaux audio pour les convertir en vibrations
*Haut-parleur incorporé pour amplifier le volume
*Prise casque
*Fonction avec 2 piles AAA(non fournies)
*Disponible en version Game Boy Pocket™

Smart Com™



TRANSFORMEZ VOTRE GAME BOY™ EN ASSISTANT PERSONNEL DE COMMUNICATION DIGITAL
*Calendrier / Agenda
*Calculatrice
*Télécommande (TV et Magnétoscope)
*Horloge / Alarme
*Carnet de notes
*Mémo-dialer
*E-mail (valable uniquement sur Game Boy Color™)

Câble link

*Compatible Game Boy Pocket™ et Color™

Packs Game Boy Color™ et Pocket™

Le pack comprend :
*1 batterie
*1 adaptateur batterie
*1 câble link
*1 alimentation secteur
*1 loupe éclairante
*1 sacoche de transport
*Différents coloris disponible .

*Game Boy , Game Boy Color et Pocket, ainsi que Pokemons sont des marques déposées par NINTENDO

TOYS'R'US

Cybertoys Le multimédia pour tous !

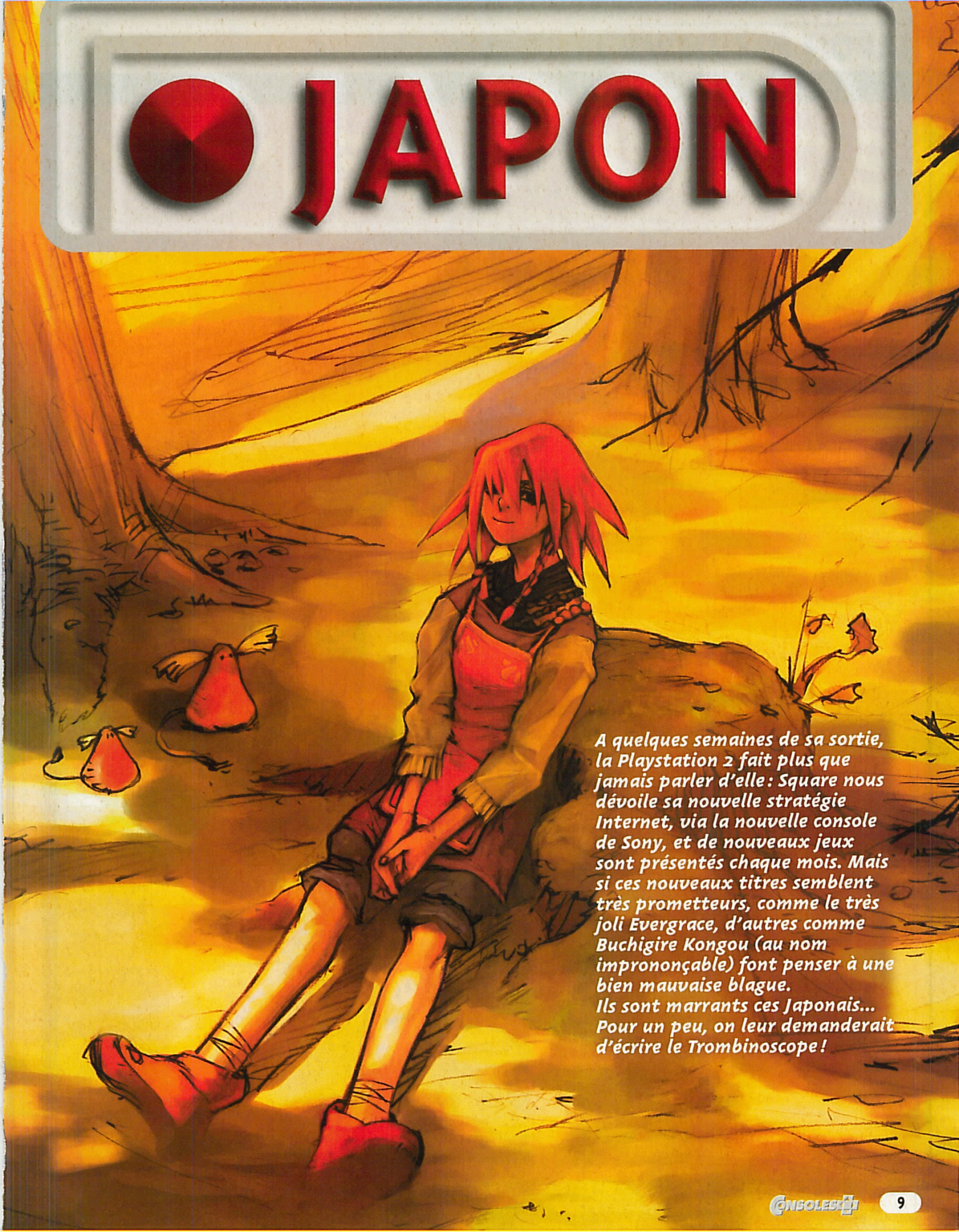
3615 TRU

LE PLUS GRAND MAGASIN DE JEUX ET LOISIRS POUR TOUTE LA FAMILLE.

78-ORGEVAL /RN 13
78-PLAISIR C.CIAL "AUCHAN"
167, RUE H.BARBUSSE
78-VELIZY C.CIAL "VELIZY 2"
91-VILLABE C.CIAL "VILLABE A6"
92-PARIS LA DÉFENSE
C.CIAL "LES QUATRE TEMPS"
93-AULNAYS-SOUS-BOIS
C.CIAL "PARINOR"
94-BELLE EPINE
SORTIE SENIA C.CIAL
94-PINCE-VENT/LA QUEUE EN BRIE
FACE C.CIAL "CONTINENT" ORMESSON
95-ERAGNY C.CIAL "ART DE VIVRE"
95-ST BRICE SOUS FORÊT
C.CIAL "CONTINENT"
06-NICE C.CIAL
"FORUM LINGOSTIÈRE"
13-MARSEILLE/LA VALENTINE
C.CIAL "GRAND V"
13-MARSEILLE/VITROLLES
C.CIAL "CARREFOUR"
14-MONDEVILLE - ZONE DE L' ÉTOILE
C.CIAL "MONDEVILLE 2"
17-LA ROCHELLE /RN 22
ZAC DE BEAULIEU
21-DIJON C.CIAL "LA TOISON D' OR"
31-PORTET SUR GARONNE
C.CIAL"CARREFOUR" FACE ENTRÉE 5
AVENUE DES PALANQUES
33-BORDEAUX/LAC
C.CIAL "AUCHAN"QUARTIER DU LAC
34-MONTPELLIER/LATTES
C.CIAL "CARREFOUR GRAND SUD"
ROUTE DE L' AÉROPORT
37-TOURS/ST PIERRE-DES-CORPS
C.CIAL "LES ATLANTES"
44-NANTES/ST SÉBASTIEN
C.CIAL "AUCHAN"/ST SÉBASTIEN
59-ENGLOS/SÉQUEDIN
C.CIAL "AUCHAN"
62-COQUELLE/CALAIS
C.CIAL "CITÉ EUROPE" NIV. 1
64-BAYONNE RN 10
83, AV. DU MARÉCHAL SOULT
64-PAU/LESCAR
ZONE COMMERCIALE DE LESCAR
ESPACE ROND POINT DU BILAA
69-LYON/BRON
FACE C.CIAL "AUCHAN"
72-LE MANS/LA CHAPELLE ST AUBIN
FACE C.CIAL "AUCHAN"
76-LE HAVRE/MONTIVILLIERS
C.CIAL "LA LÉZARDE"
76-ROUEN/TOURVILLE LA RIVIÈRE
ZAC DU CLOS AUX HANTES
83-TOULON/LA GARDE
C.CIAL "GRAND VAR EST"
84-AVIGNON/SORGUES
C.CIAL "AUCHAN/AVIGNON NORD"

Bigben INTERACTIVE

JAPON



A quelques semaines de sa sortie, la Playstation 2 fait plus que jamais parler d'elle : Square nous dévoile sa nouvelle stratégie Internet, via la nouvelle console de Sony, et de nouveaux jeux sont présentés chaque mois. Mais si ces nouveaux titres semblent très prometteurs, comme le très joli Evergrace, d'autres comme Buchigire Kongou (au nom imprononçable) font penser à une bien mauvaise blague.
Ils sont marrants ces Japonais... Pour un peu, on leur demanderait d'écrire le Trombinoscope !

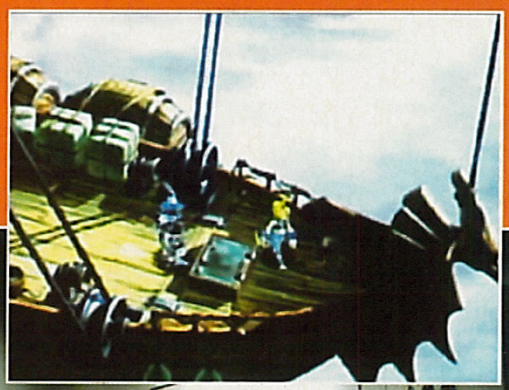
SQUARE MILLENNIUM : UNE PETITE PLACE POUR LE JEU VIDÉO...

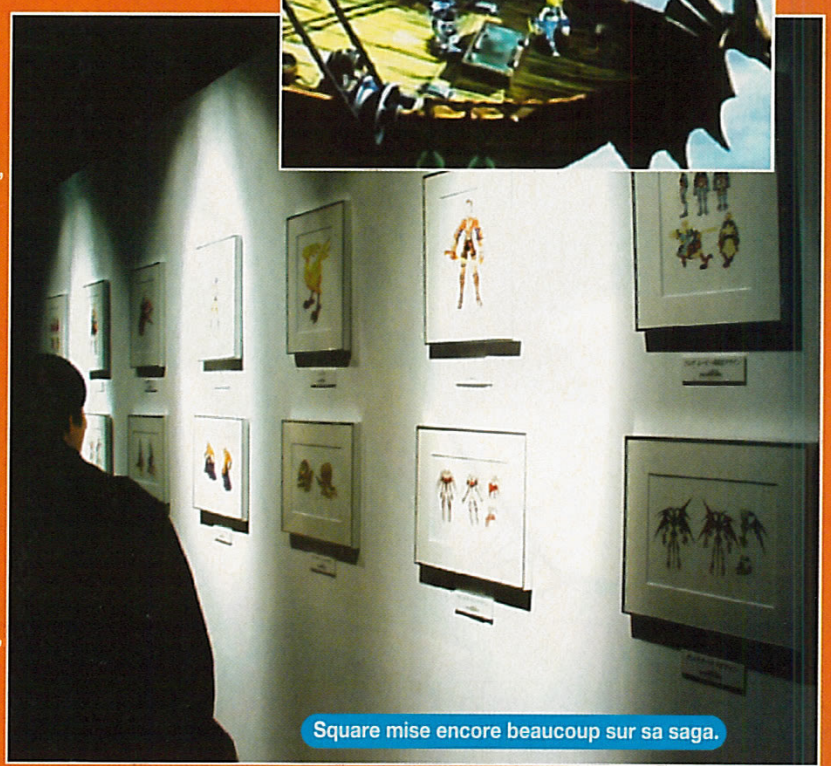
Le 29 janvier dernier, le Square Millennium s'est tenu au Pacifico, dans le port de Yokohama. Une foule innombrable de joueurs s'était déplacée pour l'occasion. Final Fantasy ou pas Final Fantasy ? Bouncer ou pas Bouncer ? C'est l'esprit plein de rêves que les gens s'engouffraient dans les deux bâtiments. En guise de rêves, ils eurent droit à une surprise qui devait prendre tout ce beau monde, votre serviteur compris, à contre-pied.
Par Kagotani san.

Il ne fut pas question de jeu, ou si peu. Du début jusqu'à la fin de la manifestation, il ne fut question que d'Internet. L'éditeur est entré rapidement dans le vif du sujet avec, en guise d'ouverture, un court métrage expliquant comment Square voyait l'avenir du jeu vidéo : Nous sommes le 16 décembre 2001. Deux Japonais (un jeune homme et une jeune femme) allument leur PS2 reliée à un écran plat Wide TFT de 18 pouces. Il conversent par e-mail puis Chat interposé et se lancent ensemble dans une partie de Final Fantasy XI, la version 100 % en ligne de Final Fantasy X. L'aventure est difficile et, rapidement, le besoin de renfort se fait sentir. La jeune femme a son idée et contacte un de ses amis. Ce dernier se trouve près d'une salle d'arcade où sont disposés des PC Square, avec Final Fantasy XI. Il prévient son amie que, dans sa dernière sauvegarde, il était dans une ville assez éloignée du lieu où elle se trouve, et lui donne rendez-vous à l'endroit où elle se situe virtuellement. La jeune femme en prend note et avertit son premier ami. Ce dernier, pour tuer le temps, prend le Memory Stick de son baladeur Sony (une sorte de Walkman MP3 au format propriétaire) et l'introduit (on ne sait où). Il "achète" en direct des musiques au disquaire en ligne Square. Encore mieux, il se met aussi à lire un manga numérique ("Slam Dunk") dans le kiosque électronique Square. La jeune femme en fait autant avec le service sport Square. Pendant ce temps, le deuxième jeune homme progresse dans le monde de Final Fantasy XI (à la Zelda 64) pour rejoindre le lieu du rendez-vous. Une fois arrivé, il retrouve ses deux amis avec des bulles au-dessus d'eux indiquant "manga" ou "sports". Il frappe sur la tête du héros incarnant la jeune femme. On entend alors un bruit comme si quelqu'un frappait à une porte. Du coup, tout le monde recommence à converser par le biais du Chat. Ils consultent ensemble le guide du jeu (plus besoin d'en acheter dans le commerce). Et l'aventure redémarre, à trois...

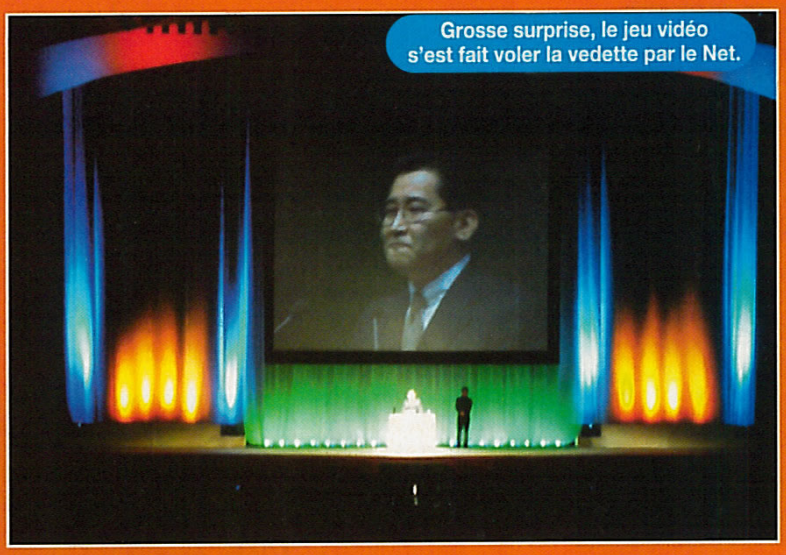
Le style aquatique

Il faut reconnaître que Square possède un chic sans égal pour réaliser de superbes





Square mise encore beaucoup sur sa saga.

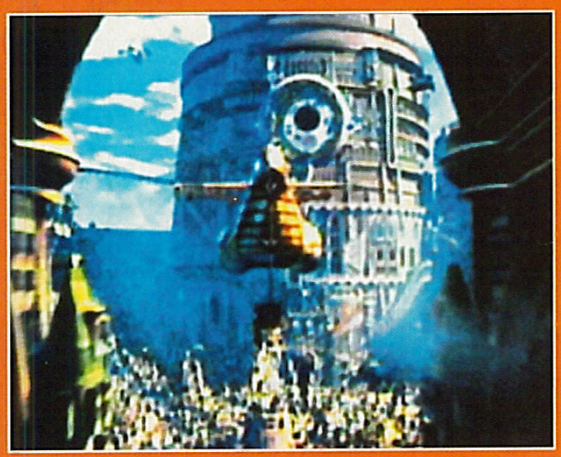


Grosse surprise, le jeu vidéo s'est fait voler la vedette par le Net.

interfaces. Celle de Playonline en est une nouvelle illustration. Elle est totalement animée, très style aquatique et surtout claire. On imagine qu'elle pourra s'étoffer par la suite, mais elle est déjà assez complète et très orientée loisir et communication. Digicube devrait fournir un module e-commerce par la suite (voir encadré "Au menu").

Final Fantasy ? Ah, oui !...

Comme il était aussi question de jeux, on a assisté à une présentation étonnante où trois épisodes de Final Fantasy étaient mis bout à bout : le IX, le X et le XI. Une méthode étrange quand on sait avec quel soin l'éditeur présente chaque épisode de son RPG vedette. Trois films se succèdent et voilà, c'est tout. Pas de détail sur les jeux (pas encore ?), même si Final Fantasy XI est prévu pour très bientôt. Pire, aucun autre titre (Bouncer, Type-S, etc.) n'était mis en valeur. Certes, on pouvait les tester (excepté Bouncer) dans le bâtiment adjacent. Mais bon. Décidément, la saga n'était pas la vedette du jour, ni même le jeu vidéo en général.



Final Fantasy IX

Le jeu est terminé, mais sa présentation a été sans cesse repoussée, à cause des reports successifs de Dragon Quest VII. A l'approche de la fin d'année fiscale, ce report n'était plus possible. Pour en revenir au jeu, sachez que ce neuvième épisode repose sur le même programme que le VIII. Les librairies graphiques, de même que les animations, sont exactement les mêmes. Les personnages changent et reviennent à plus de fantaisie (enfin !). Les films en images de synthèse sont d'une qualité néanmoins supérieure. Un sacré spectacle en fait ! Le monde du jeu semble basé sur un environnement aérien avec une guerre contre une armée de dragons en perspective. On espère que le scénario suivra. Le prochain TGS devrait apporter pas mal de réponses. Sortie annoncée : été 2000.

Final Fantasy X

Entièrement en 3D avec une très haute résolution, le jeu ressemble à s'y méprendre à Zelda 64. On forme toujours une équipe de trois aventuriers, mais on ne voit que le leader qui progresse dans des décors 3D, voyageant de lieu en lieu, eux-mêmes en 3D. Il y a fort à parier que les trois personnages apparaîtront lors des batailles ou dans les villages. Ce qui est déjà le cas dans les actuels Final Fantasy. On notera la présence de films de synthèse. Par contre, rien n'a filtré sur le système de combat. Il sera compatible avec le Playonline, mais l'option de jeu en ligne ne sera disponible qu'avec la sortie de Final Fantasy XI. Néanmoins, à partir du X, toutes les solutions des titres Square seront disponibles via le Playonline. Autant dire que les maisons d'édition de guides n'auront plus qu'à fermer... Sortie annoncée : printemps 2001.

Final Fantasy XI "online another world"

Il s'agit d'une version uniquement en ligne de Final Fantasy X, dans laquelle plusieurs joueurs prennent part à une équipée commune. Il semble également que le monde de Final Fantasy XI pourrait en fait supporter plusieurs centaines de •••

Cette image appartient-elle déjà au passé ?

... milliers de joueurs, ce qui en ferait le fer de lance du Playonline. Le nom des joueurs apparaîtra au-dessus de chaque personnage. Les batailles en groupes mettant en scène des dizaines de combattants seraient possibles. On devrait également être en mesure de chevaucher des montures (des Chocobos ?). On devrait retrouver une bonne partie des persos et créatures apparus tout au long de la saga en plus de nouveaux entrants. Sortie annoncée : été 2001.

Le film

La cerise sur le gâteau fut sans conteste une première (mais courte) projection d'un extrait du film "Final Fantasy Movie". Attention au choc quand vous verrez la qualité des images de synthèse. Là, Square a mis tout le monde d'accord en se plaçant à la pointe dans ce domaine. Maintenant, sur le contenu, ce fut également une surprise, car le film n'avait rien de Final Fantasy mais évoquait plutôt un clone de "The Matrix". Très réaliste, apocalyptique, et sans un brin de fantaisie... Rien de Final Fantasy donc, mais beaucoup de Hollywood.

Des acteurs de poids

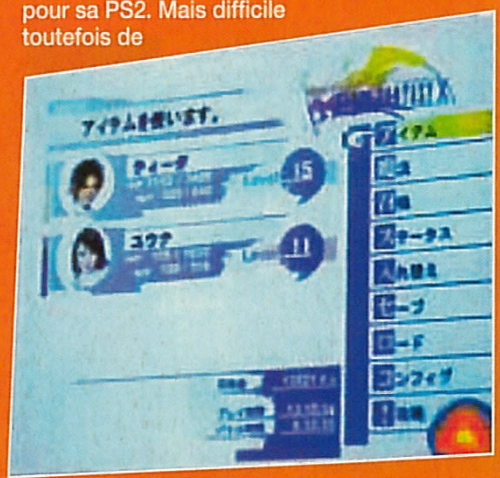
Pour que son Playonline marche, Square a besoin de contenu et met à contribution le groupe entier, tout en faisant appel à de l'aide extérieure. C'est ainsi que Digicube fournira la partie e-commerce en vendant en ligne de nombreux produits (CD, DVD, jeux, matériels informatiques, ou encore vêtements, livres, montres...). Il sera possible de les décortiquer quasiment sous tous les angles. Plusieurs marques sont déjà intéressées, dont Nec, Seiko, Bandai... Avex Trax, de son côté, proposera son gros catalogue musical (local et international) bien fourni. NTT apportera son moteur de recherche Goo, et sera chargé de toute la partie technique (réseau, connexion, compte Internet). La page d'accueil de Square subira une refonte complète dès le mois de mars, et une nouvelle interface est actuellement en test. Cette dernière aurait la particularité de se déclencher par l'activation d'un lien inclus dans le navigateur Goo. Elle prend place à l'écran par le biais d'un effet de morphing. Square et NTT promettent une connexion facile, automatique et qui ne nécessite aucun réglage. Bref du plug & play total !

Le public était venu en nombre.

Quelques points noirs...

Incontestablement, le spectacle fut une réussite et la présentation, professionnelle, du niveau de celle de Sony pour sa PS2. Mais difficile toutefois de

Digicube fournira la partie e-commerce.



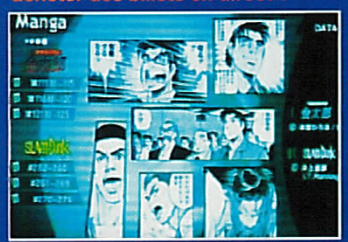
AU MENU

Voici donc pour le moment le menu proposé à l'allumage de la PS2 chez Square.

On peut savoir en temps réel si des amis sont branchés sur Playonline, et à quels jeux ils jouent. On peut alors rejoindre une partie ou prendre contact via un Chat.

On disposerait de fonctions diverses comme le Chat, l'e-mail, un calendrier et un agenda personnel qui sera compatible avec les Palm Pilot Sony ou avec son GSM. Il serait possible de programmer cet agenda pour obtenir des informations à des dates déterminées.

Outre des catalogues de titres en vente en ligne par téléchargement, on trouvera les hits du monde entier dont on pourra écouter des échantillons. Il y aura aussi des infos sur chaque artiste, sans oublier leur discographie. On trouvera encore une rubrique sur les concerts. Pourra-t-on les vivre en ligne ou acheter des billets en direct ?



On pourra lire ses bandes dessinées préférées. A terme, plus besoin d'éditeurs, Square pourrait assurer la publication en direct par serveur interposé. L'utilisateur pourra brancher une imprimante pour conserver un exemplaire papier. L'arrivée du manga sera salutaire au monde numérique (dominé par les otakus) en lui apportant un contenu grand public.

FINAL FANTASY VIII

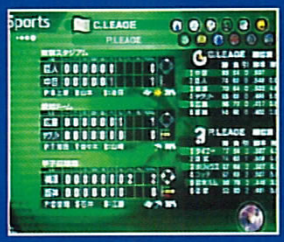
PC (23 mars au Japon)

Passé inaperçu, Final Fantasy VIII sur PC a néanmoins été présenté. Distribué par Electronic Arts Japan, il tient sur six CD-Rom dont un audio avec toutes les musiques du jeu. Chose bizarre, le système de son XG de Yamaha est mis en valeur (les autres cartes sont aussi compatibles, rassurez-vous !). Pourquoi avoir privilégié un standard relativement peu répandu au détriment de Creative et son environnement Live ? On a peut-être un début de réponse quand on se souvient que le XG équipe la Dreamcast. Sans oublier que depuis un certain temps, on parle de Square sur Dreamcast. Alors, simple rumeur ?

dissiper certaines zones d'ombre.
Pourquoi développer une telle interface et une offre en ligne aussi complète, alors que Sony en fait de même, au risque d'entrer en concurrence, voire en conflit ? Sony déploie à l'heure actuelle des efforts inouïs pour se faire une place dans le monde en ligne aux côtés de géants déjà bien installés : AOL, Yahoo, Softbank, Microsoft. En effet, le Japonais ne cesse de développer ses gammes informatique et électronique en ce sens aux côtés de ses jeunes filiales en ligne d'assurance et de banque.
Face à cette multiplication d'interfaces pour la PS2, le consommateur risque d'être perdu. Sans oublier la multitude d'offres en ligne annoncées. Il y a celles qui restent au niveau ludique : le Dreamnet de Sega (en cours), le projet Capcom-KDD (été 2000) ou celui de SNK (mars 2000). Mais il y en a d'autres, comme celles de Softbank et de Microsoft qui visent un marché plutôt business. Une inconnue de taille : Nintendo. Enfin, Square se positionne quasiment en concurrent direct de son partenaire Electronic Arts, pourtant le champion du jeu en ligne avec son Ultima. Leur association résistera-t-elle au Playonline et à FFXI ? Les rumeurs grandissantes de mésententes entre ces deux éditeurs pencheraient pour le non...

Le jeu vidéo survivra-t-il aux 128 bits ?

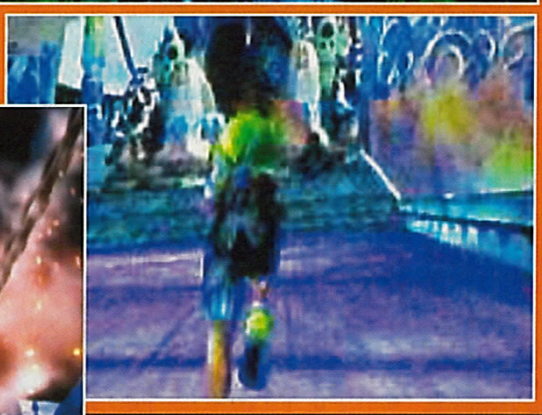
La question fut sur beaucoup de lèvres. En insistant fortement sur le business en ligne plutôt que sur ses jeux, Square pourrait bien avoir mis le doigt sur le problème actuel de l'industrie ludique nippone, à savoir que le jeu va mal. Les ventes baissent, les salles d'arcade ferment, Internet ouvre des perspectives immenses, que les Américains et quelques Japonais explorent à la vitesse grand V.
Alors, la survie de Square •••



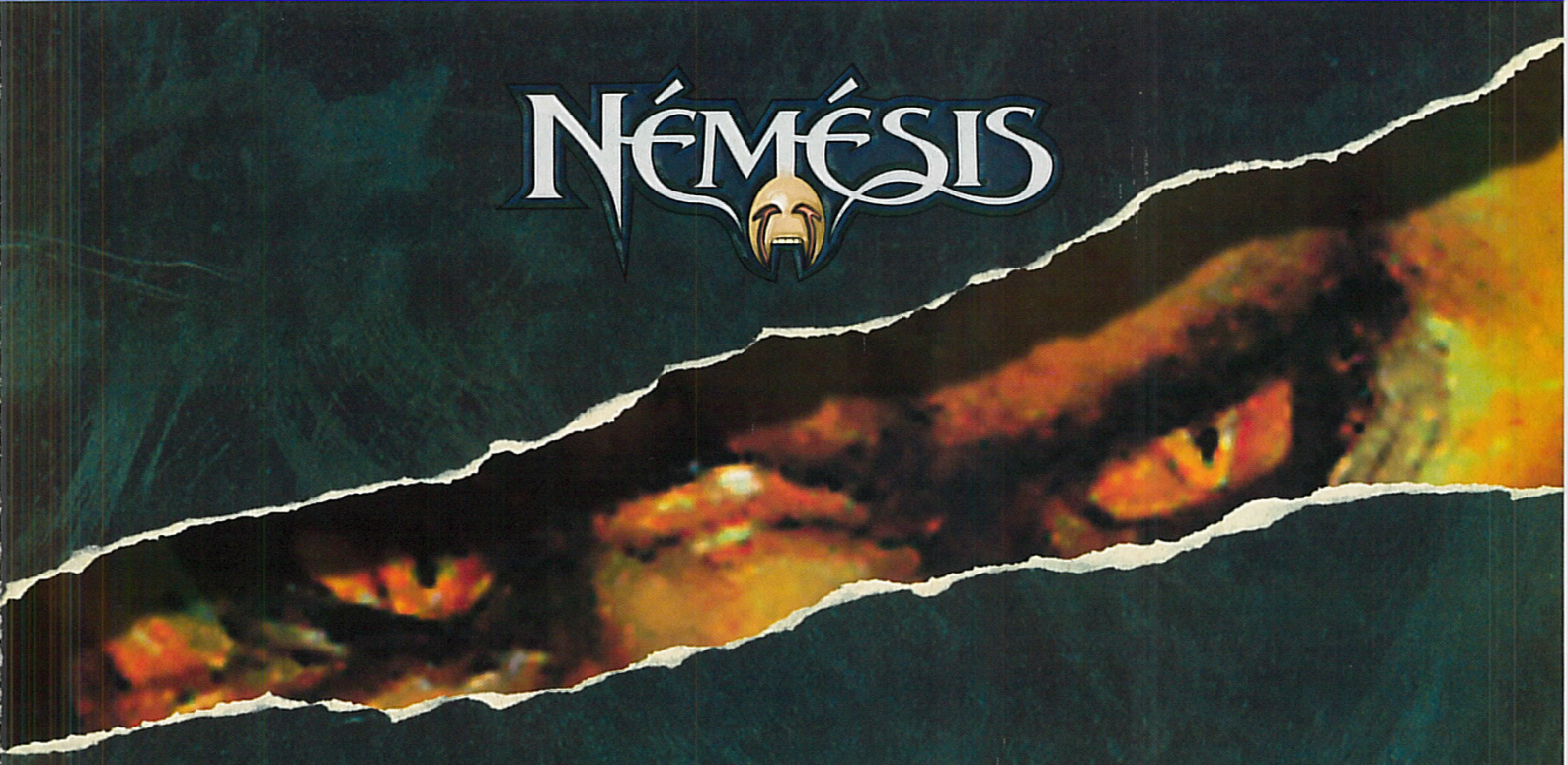
On pourra consulter tous les résultats sportifs de tous les pays du monde (disons, les principaux) et enregistrer ces résultats pour les exporter vers un jeu afin de revivre un match ou un Grand Prix. On pourra ainsi essayer de renverser le cours de l'histoire (4-0 ?). Plus besoin de data disk. Tout se ferait en direct.

••• passera-t-elle par l'Internet ? Il semble bien que oui. N'est-ce pas là le futur visage du XXIe siècle ? Même chez Sega, on annonce que l'avenir de la société passera par un tout Internet à moyen terme. En attendant, Square part avec peu de bagages ou de moyens, comparé à ses concurrents nippons directs. Néanmoins, son interface Playonline est convaincante et, dans un premier temps, Final Fantasy XI pourrait remplir son rôle d'appel d'offre. Autre avantage : c'est le premier acteur du monde du jeu vidéo à proposer une offre concrète. Les autres éditeurs observent en spectateurs, partagés. A terme, on n'achètera plus son jeu, car il sera disponible en ligne. On sera par contre condamné à payer sans cesse (téléphone, abonnement Internet), une sorte de location sans fin, à moins qu'il ne s'agisse d'arcade à la maison, le monnayeur en moins. Square ou Sony disposeraient ainsi d'une source de revenus optimale et continue, sans aucune crainte de marché d'occasion ou autre. Mieux, certains comme Sony auront un moyen de promouvoir tous leurs produits du même coup. Mais voilà, les places sont chères...

Ça risque de devenir compliqué de lire un manga dans le métro.



NÉMÉSIS



Ami ou ennemi? A toi de décider.

Magic: L'Assemblée®, 2000 commence fort.

Découvre Némésis, un véritable petit concentré d'astuce et de subtilité qui développe de nouvelles dynamiques de jeu pour pourfendre les défenses de tes adversaires.

Les "Laccolithes".

Ces créatures, une fois bloquées, éprouvent très sérieusement toute créature contrôlée par ton adversaire. Effet de surprise garanti.

Les cartes "Evanescence".

Des créatures et des enchantements qui provoquent des dégâts considérables, puis disparaissent avant que ton adversaire ne comprenne ce qui lui arrive.

Némésis en boosters* pour les audacieux avides d'entrer directement dans le vif du sujet. Et peut-être une carte Premium!

* Booster : pochette de 15 cartes complémentaires.

Et aussi 4 decks* à thème. Mercenaire (noir), Répliquant (noir/vert), Éruption (rouge/blanc), Dépression (vert/bleu): 4 decks de 60 cartes "prêts à jouer" qui vont te révéler toutes les facettes de Némésis.

* Deck : paquet de cartes mises en jeu.

SORTIE LE 15 FÉVRIER.
Pour tout savoir: 01 43 96 35 65
www.wizards.com/france

MAGIC L'Assemblée®

Toutes les marques déposées sont propriétés de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.

EVERGRACE

Les mois avancent, et les possibilités de la Playstation 2 se dévoilent peu à peu. Evergrace compte bien les exploiter au mieux...

Les vêtements et les cheveux volent au vent.

PLAYSTATION2

From Soft/00

On rappelle que le jeu se base sur deux héros, deux destinées désignées sous les appellations de Yuterald Side et de Sharuami Side. Le premier personnage est un homme et le second une femme, avec chacun une morphologie qui va conditionner leur aventure. Yuterald manie à la perfection la hache et les épées. Il est revêtu d'armures lourdes. A l'opposé, Sharuami ne pourra supporter qu'une armure et des armes légères, comme des lances ou des arcs. Mais l'héroïne n'est pas démunie pour autant, elle est en effet dotée de puissants pouvoirs magiques pouvant frapper à longue portée. Yuterald se révèle bien plus limité dans ses pouvoirs, et il pourra tout juste se protéger dans des combats rapprochés. Au début du jeu, on choisira l'un ou l'autre personnage. Le scénario ne change pas, mais on commence à des lieux différents. Si les armes peuvent être changées en temps réel, et à tout moment donc, il en va autrement de l'équipement que le joueur pourra modifier uniquement aux divers points de sauvegarde disséminés dans les niveaux en 3D. C'est à ces mêmes emplacements qu'on pourra passer d'un personnage à l'autre. Cependant, certains événements clés pourront établir automatiquement le relais. Le Dress Up System permet une gestion des items récoltés çà et là. Certains ont des apparences anodines, voire farfelues comme des ustensiles de cuisine. Il faut savoir qu'il existe des énigmes ou des problèmes qui seront résolus par l'utilisation d'un objet en particulier. La puissance des armes peut se voir grandement renforcée par le biais de la jauge de puissance, dont le niveau est proportionnel à votre niveau de vie : peu de vie, faible jauge.

On pourra regarder dans tous les sens.

Sharuami n'affectionne pas le combat rapproché.

Une scène magnifique !

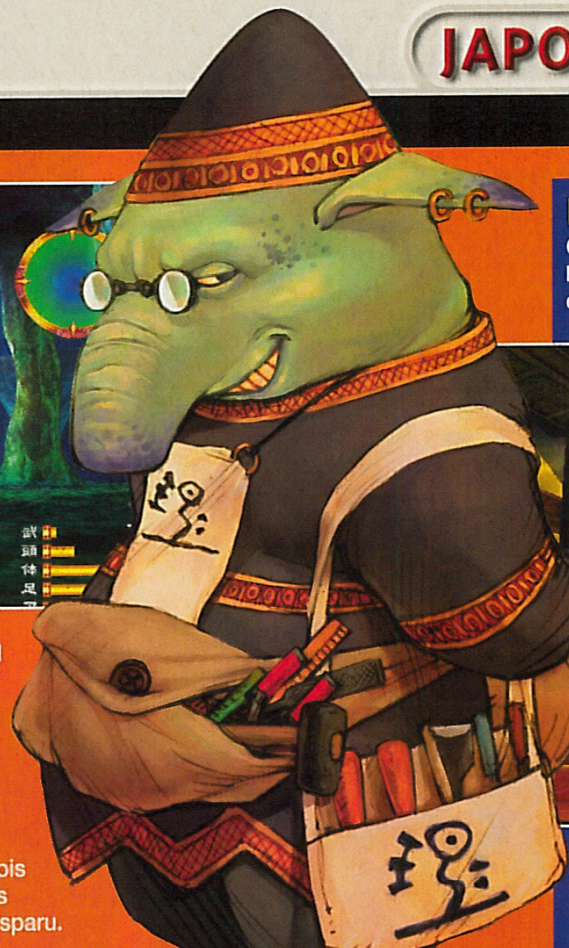
Ombre et lumière

Enfin la partie graphique a réalisé un bond en avant prodigieux. From Software n'y est pas allé avec le dos de la cuiller. Les sources de lumière, les ombres et le vent sont gérés en temps réel. La lumière est filtrée par les différents éléments des décors comme

Avec la PS2, on passe à la vitesse supérieure.

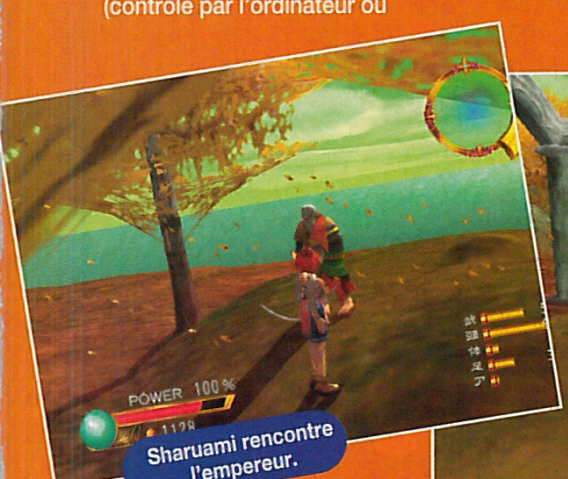
UN BEAU BOSS

Confrontation typique avec le boss des lieux. La magie se déchaîne.



les feuillages. On voit alors les rais de lumière. L'ombre s'allonge ou se raccourcit et change en intensité. Mieux, elle épouse parfaitement le relief : la forme de l'ombre d'une pierre, par exemple, sera respectée. Le vent souffle ou s'apaise. il anime les cheveux, les herbes hautes ou les arbres. Les pétales de fleurs ou les feuilles mortes tombent au sol en volant au gré du vent. Pour ce qui est des angles de caméra, si la vue de derrière est la principale, From Software n'exclut pas la possibilité pour le joueur d'en sélectionner une autre à sa guise en temps réel dans le jeu, exploitant ainsi la puissance de la machine. Mieux, les boutons seraient gérés de manière analogique : plus on appuie fort sur le bouton d'action, plus les coups sont destructeurs. Bonus, From Software a levé le voile sur l'un des premiers personnages auxiliaires (contrôlé par l'ordinateur ou NPC). Il prend la forme d'un vieillard misérable. C'est en fait l'empereur, celui de Rubens, un empire autrefois puissant, mais aujourd'hui disparu.

Prudent, de s'approcher de ce trou ?



Sharuami rencontre l'empereur.

Yuterald a une allure... spéciale.

L'ÉQUIPEMENT

Composez votre équipement avec précaution en respectant les limites de chacun.

Ça sent l'embuscade...

Votre aspect change en fonction de votre équipement.

Les ombres s'allongent en fonction du soleil.

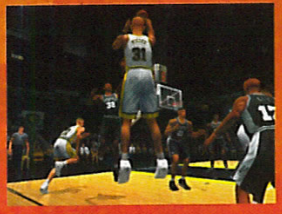
Qui veut un coup de poêle ?

Une tornade se lève...

SEGA SPORTS

NBA 2K

NBA 2K SUR DREAMCAST.
PLUS JAMAIS VOUS NE JOUEREZ AU BASKET COMME AVANT.



NBA 2K : Les vraies équipes, les vrais joueurs, des actions hallucinantes, tout ça sur votre télé... Ce n'est pas parce que ça ressemble à une retransmission que vos petits doigts agiles ne doivent pas s'agiter sur les manettes. Êtes-vous à la hauteur pour jouer en NBA?

www.dreamcast-europe.com

VISUAL CONCEPTS

SEGA

Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

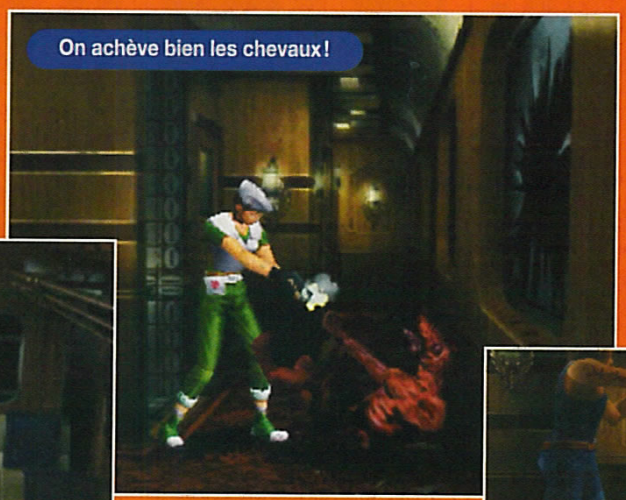
NBA 2K © 1999 Sega Enterprises, Ltd. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc.© 1999 NBA Properties, Inc. All rights reserved. "Sega"et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

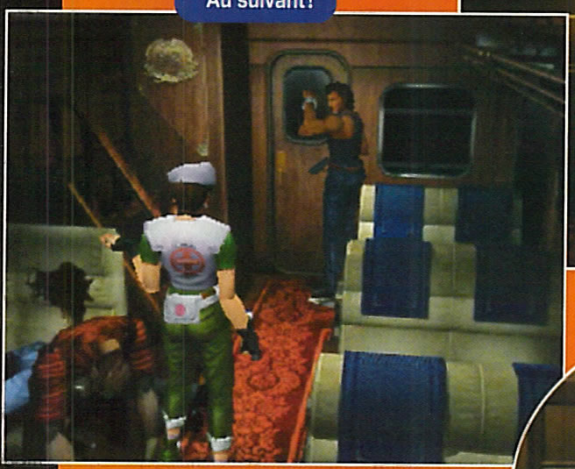
BIO HAZARD 0

Il y a toujours un début à tout. C'est un peu le syndrome Episode One qui frappe la série des Bio Hazard avec cet épisode 0 qui se propose d'expliquer les circonstances de la disparition de la Bravo Team des Stars. On connaîtra donc enfin en détail les événements qui ont plongé la ville de Racoon dans la désolation.

NINTENDO 64

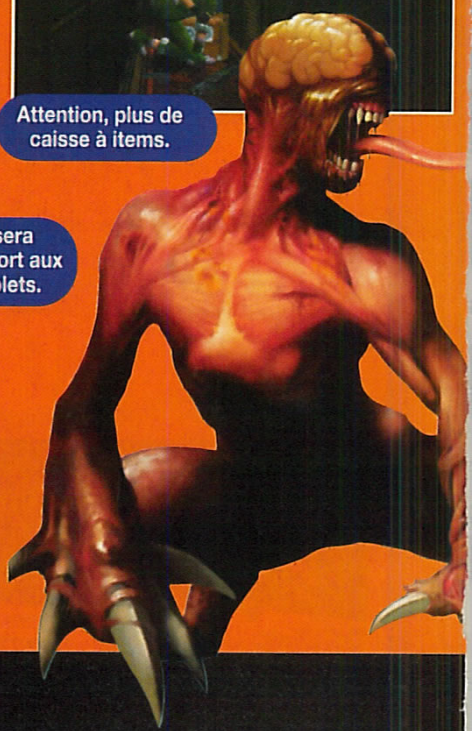
● **Capcom/00**





Les scènes sont toujours très violentes.

Attention, plus de caisse à items.



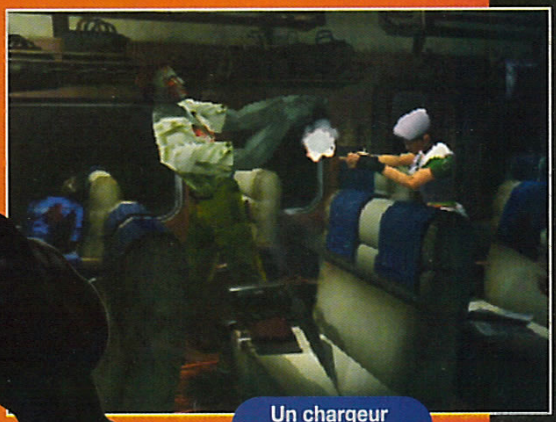
La difficulté sera accrue par rapport aux précédents volets.

Avec tous ces épisodes qui partent dans tous les sens, il devient difficile de s'y retrouver. Disons que la vraie suite, du point de vue du scénario, sera introduite sur Dreamcast avec Code Veronica. BH3 n'étant qu'une variation du deuxième, histoire de faire patienter. Cela dit, ceux qui veulent connaître le pourquoi du comment devront s'armer d'une N64 avec ce BH0. Les possesseurs de Playstation devront, quant à eux, s'équiper d'une PS2 pour jouer à cette sorte de remake de Code Veronica. Voilà, vous êtes prévenus.
L'histoire débute dans un train où le Bravo Team est aux prises avec une horde de monstres. Cette équipe fera ensuite son entrée dans le manoir maudit, très peu de temps avant l'Alpha Team. On incarne Rebecca dans un premier temps mais, par la suite, on devrait pouvoir "contrôler" un autre personnage, un certain Regina, un homme n'ayant aucun rapport avec les Stars. Capcom n'a donné aucun détail sur le nouveau système censé géré ces deux personnages. Innovation remarquée, la caisse des items disparaît. Du coup, la gestion des objets devient plus délicate. Graphiquement, le jeu assure avec d'excellents fonds en 2D. Les personnages sont en 3D, mais plus pixélisés que dans la conversion N64 de BH2. On peut donc supposer que Angel Studio n'a pas pris part à ce projet.

Un solide ticket

Alors que BH3 a laissé nombre de joueurs sur leur faim, ce BH0 apparaît bien plus justifié par sa réelle place au sein de la saga. Son développement sur N64 peut surprendre, surtout de la part de Capcom. Certes Onimusha et Dino Crisis 2 sont en développement sur PS2, mais il s'agit d'une nouvelle console. Ce geste envers Nintendo est certainement en rapport avec le développement par Capcom de la nouvelle trilogie Zelda sur Game Boy Color. Il semble que l'éditeur d'Osaka ait un solide ticket pour les toutes premières places dans le train Dolphin.

Danger des deux côtés !


Un chargeur ne suffit pas.

Ça sent le passage secret...

La cuisine, du moins ce qu'il en reste...

SUPER MARIO RPG 2

Après plus de deux ans de développement, quelques nouvelles ont transpiré sur l'un des titres qui devaient à l'origine lancer le DD64.

NINTENDO 64

● **Nintendo/Début 00**

Suite aux déboires à épisodes du DD64, ce Super Mario RPG est désormais, de même que bien d'autres titres, reporté sur la Nintendo 64, d'où le retard à l'allumage. Les décors se sont étoffés, grâce à une multitude de détails animés, tout en gardant le design de départ, avec des sprites à la Parappa (SCEI). Les personnages, et certains éléments des décors, sont en 2D sous forme de feuilles. Le tout bouge dans un cadre 3D avec moult effets. Par ailleurs, les Game Over ont été abolis. Non, la vie de Mario ne tombera jamais à zéro. Ce qui fait dire que ce RPG s'oriente vers les plus jeunes, une sorte d'initiation, donc.

Attaques magiques

La trame est simple : il s'agit en effet de délivrer la princesse Peach des griffes de Kuppa. Mario aura la possibilité, par moments, de se faire accompagner par d'autres personnages. Les passages en ville sont les moments propices à la conversation, ainsi qu'aux achats. RPG oblige, Mario pourra effectuer des attaques magiques, ce qui ne l'empêchera pas de sauter sur la tête de ses adversaires pour s'en débarrasser. Mieux, il pourra se servir de la tortue qui l'accompagne pour atteindre des endroits inaccessibles. Avec un bon tempo, on peut accomplir des Combos en passant d'un ennemi à un autre, à la chaîne. On retrouve les mécanismes propres au monde de Mario, comme les switchs marqués d'un point d'exclamation. Enfin, des minijeux seront inclus pour apporter un peu de diversité.

Un peu d'entraînement ne fait pas de mal.

ET VOILÀ !

L'utilisation de la magie est des plus simple : des pouvoirs, un menu, et voilà !

Les Combos saute-mouton.

La 3D se mêle à la 2D.

L'intrigue est on ne peut plus claire.

GRAVÉ DANS LES MÉMOIRES POUR TOUJOURS.

TENCHU PLATINUM

169 Frs

"S'il ne vous faut qu'un jeu ce mois-ci, n'hésitez pas!" - Player One - 94%

"Un de nos coups de coeur..." - Playstation Magazine- 7/10

"Tenchu est un jeu unique" - Consoles + - 91%

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 68 17 71
2,23F/mn.

PlayStation

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS

ACTIVISION

Tenchu © 1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc. Tenchu is a trademark of Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
Published and distributed under license by Activision Inc. Activision is a registered trademark and Steath Assassins is a trademark of Activision, Inc.
PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

REFLEXION FAITE

POWER STONE 2

Sur la lancée du succès de Power Stone premier du nom, de la série télé et de la standardisation de la Naomi, Capcom nous livre une suite qui, à bien des égards, est une illustration parfaite du couple Naomi-Dreamcast.

Le jeu est développé parallèlement sur les deux supports (Dreamcast et Naomi pour l'arcade) comme pour le premier épisode. Le VM en sera le centre. Il permettra d'accéder à des portions cachées du jeu dans l'une ou l'autre version. Côté jeu, Smash Brothers a fait des émules. En effet, ce Power Stone 2 emprunte pas mal d'aspects au hit de Nintendo. Tout d'abord, les stages se déroulent souvent sur plusieurs niveaux, avec des éléments mobiles et animés. Il est possible de jouer à 4 simultanément en mode Battle Royal. Les personnages sont renforcés par quatre nouveaux arrivants (Accel, Julia, Gourmand et Pete), et on compte cinq stages (Dark Castle, Tomb, Blue Sky, Iceberg et Space Station). Ces niveaux ont la particularité d'évoluer lors d'un combat. Par exemple, on débute sur une forteresse volante qui explose au bout d'un certain temps. L'empoignade se poursuit alors dans une séquence de chute libre, et se termine sur la terre ferme.

Notez le moine, zen au milieu du bazar.

Impeccable

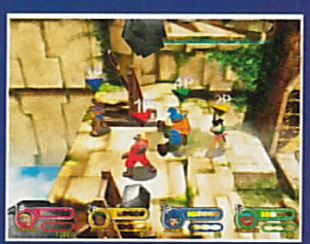
Capcom propose une évolution dynamique originale. On trouve des animaux, des pièges (chutes de pierres) ou des sortes de boss qui viennent corser le tout. Une foule d'items (caisse, coffres) sont disséminés çà et là, et, comme dans le premier volet, on effectue une transformation en récupérant des Power Stones. Mieux, on peut exploser son adversaire grâce à des véhicules (tank, hovercraft, tourelle de tir, etc.). Graphiquement, c'est impeccable. La caméra zoome (en avant ou en arrière) en fonction de l'éloignement des combattants. Des jauges mesurent pour chacun le niveau de vie et de possession des cristaux magiques. Pour ne pas perdre de vue son personnage dans la mêlée, une sorte de petite pyramide inversée de couleur avec le numéro du joueur le désigne du dessus. Des rumeurs font état d'un possible mode Internet pour la version console.

Au début, ça fait un peu fouillis.

Les pierres vont pleuvoir !

ROULEZ JEUNESSE !

On a une multitude de véhicules et d'engins divers à sa disposition !



DREAMCAST

● Capcom/Début 00

DES STAGES DYNAMIQUES

Voici un exemple du déroulement d'une partie de Power Stone 2. Tout débute sur une forteresse volante qui finit par exploser. L'empoignade se déroule alors en chute libre pour s'achever sur la terre ferme.

VIRTUA COP 2

Après une carrière remarquée dans le monde de l'arcade et de la console, Sega tente une reconversion dans celui des antiquitaires. Mais est-ce bien raisonnable ?

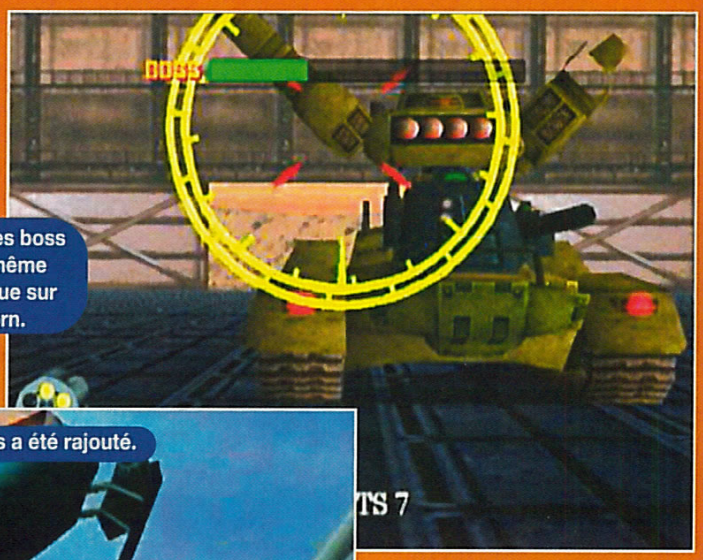
DREAMCAST

● **Sega/2 mars**

Oui, Sega va sortir une version Dreamcast de son Virtua Cop 2. Non pas un nouvel épisode, mais bel et bien le second volet, c'est-à-dire une conversion fidèle à 100 % de l'arcade de l'époque, agrémentée de toutes les options supplémentaires introduites sur Saturn. La fidélité de la conversion est telle que les moindres textures, les moindres polygones, ainsi que les moindres animations ont été transposés tels quels. Le nombre de niveaux est identique. Rien dans le jeu ne semble tirer parti des capacités de la Dreamcast. Certes, c'est plus fin et on aura droit à de nouveaux modes de jeu mais, après l'excellentissime House of the Dead 2, on ne comprend plus rien.

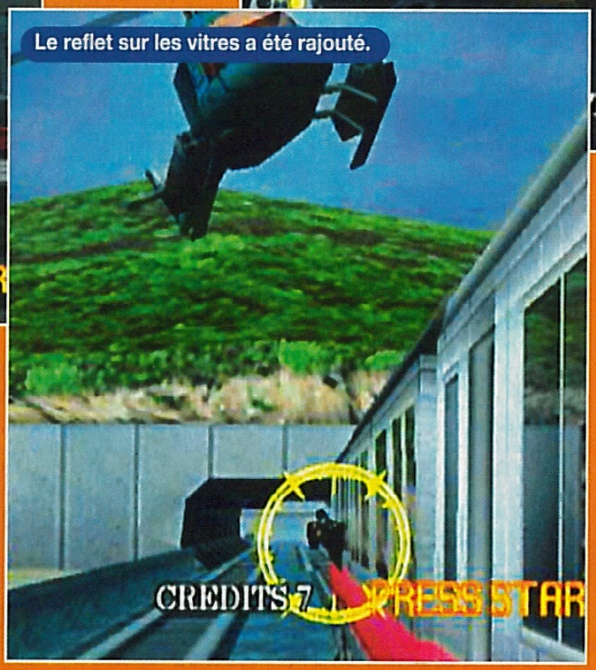
Personne au Japon ne voit ce que cherche Sega avec un tel titre, même si son prix de vente est très bas (moins de 150F). A court de jeux ? Pas vraiment, quand on sait que les importants projets en développement ne manquent pas en ce moment au sein de Sega. Première illustration de l'émulateur Saturn sur Dreamcast ? Mouais... Ou tout simplement un vide à combler entre deux vagues de titres ? Bien possible. Même sur une carte arcade System 23, pourtant inférieure à la Dreamcast, Namco a pu nous pondre en quelques mois seulement un bon Crisis Zone. A moins que Sega n'inaugure une série à la Namco Museum sur Dreamcast.

Les 3 stages de l'époque.



On bat les boss de la même façon que sur Saturn.

On est loin de Crazy Taxi.



Le reflet sur les vitres a été rajouté.

Notez le poster Shenmue.

On est très loin de Code: Veronica...

ZOMBIE REVENGE™

ZOMBIE REVENGE SUR DREAMCAST.
LE JEU QUI VA VOUS DÉGOÛTER DE LA VIANDE.

Zombie Revenge : attendez-vous à être vraiment dégoûté tant par son haut niveau de réalisme que par le nombre ahurissant de zombies que vous allez devoir bastonner. Gore jusqu'à plus faim, jusqu'à plus soif, jusqu'à l'écœurement total. www.dreamcast-europe.com

SEGA

Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

Zombie Revenge © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION

DREAMCAST

● SNK/Mars

Après une conversion plutôt moyenne de KoF'98, c'est au tour du volet 99 de faire son apparition sur Dreamcast. Alors, SNK va-t-il enfin sortir le grand jeu pour honorer la plate-forme nouvelle génération de Sega ? Réponse...

La série des KoF est l'une des plus populaires au Japon, et aussi l'une des plus profitables, vu que le système MVS issu de la Neo Geo est ultra amorti, pour le bonheur des salles d'arcade. Depuis trois ans, SNK cherche à imposer ses séries Fatal Fury et KoF comme de sérieuses alternatives à Virtua Fighter ou à Tekken. Ce qui suppose un passage à la 3D, lequel avait bien failli se faire, mais, par un manque évident d'expérience et de savoir-faire, l'éditeur avait dû reporter le projet, pour sortir à sa place Buriki One. Sur Dreamcast, KoF'99 se voit affublé de la mention "Evolution", qui signifie qu'il s'agit d'un passage partiel à la 3D. En effet, une partie des décors est désormais composée de polygones. Un détail important, quand on sait que cette conversion Dreamcast servira de base pour le développement de KoF 2000, prévu en arcade (sur Naomi) pour la fin de l'année.

Striker et Extra Striker

Le système de base ne change pas. On constitue son équipe de trois persos, à laquelle cette version 99 rajoute un quatrième, le Striker, qui vient donner un coup de main en attaquant l'ennemi ou en régénérant une partie de la vie de son coéquipier. Les interventions du Striker sont limitées en nombre. On dispose de trois options Striker en début de partie (affichées en bas de l'écran), mais on peut en gagner au cours du jeu, jusqu'à en atteindre cinq. A l'occasion de cette conversion, SNK a introduit un Extra Striker, une sorte de cinquième personnage ! Il se pourrait aussi que d'autres combattants deviennent disponibles en cours de jeu. A noter qu'on pourra accéder directement aux personnages clés de KoF'99 dès le début : Krisalid (le boss), Kusanagi Kyo et Iori.

Baston sur le Net

Outre le mode Arcade original, on trouve le Survival, dans lequel on doit enchaîner les adversaires dans la limite de sa jauge de vie. Le Time Attack instaure une course au meilleur temps. L'Endless couronne le plus grand nombre de victoires. L'Internet devrait permettre aux joueurs japonais, européens et américains de s'affronter par l'intermédiaire du modem. Un mode Link permettra enfin de charger des données en provenance de la Neo Geo Pocket Color, afin de débloquer l'accès à des éléments bonus (perso, stages, modes, etc.).

Takuma démontre sa vigueur.

Benimaru fait le spectacle.

Dommage que la résolution des persos n'ait pas été revue.

4 vs 4, voire 5 vs 5 !

A quand un KoF 3D ?

Kasumi revient avec de nouveaux tours en poche.

Krisalid est dispo de base.

Kyo immobilise et Ryo frappe !

Quelle sera la proportion de 3D incluse ?

Billy Kane fait parler son bâton.

TWINKLE STAR SPRITES

Développé initialement par ADK pour le compte de SNK, Twinkle Star Sprites est un savant mélange de puzzle et de shoot.

DREAMCAST

● **SNK/23 mars**

Le jeu se déroule sur deux écrans.

L'écran est divisé en deux parties verticales, et on peut y jouer seul ou à deux. Les contrôles se font avec le joystick pour se diriger et deux boutons, A (tir) et B (bombe). Le système de tir est basé sur des niveaux d'énergie déterminés par une jauge de puissance en bas de l'écran. Elle se remplit au fur et à mesure qu'on abat des ennemis. On passe ainsi du premier degré de puissance au troisième. Chacun de ces niveaux possède des particularités. Le premier se constitue d'un tir puissant. Le deuxième ajoute des personnages auxiliaires alors que le dernier propose un nombre accru d'aides auxiliaires. Pour déclencher ces tirs spéciaux, on doit maintenir la pression sur le bouton de tir A, jusqu'à ce que la jauge clignote. Les bombes permettent de nettoyer une large portion de l'écran, mais leur nombre est limité à quatre. On en possède deux en début de partie et on peut en collecter au gré des bonus. Il est possible en outre de réaliser des Combos. Pour ce faire, il faut attendre que les ennemis se regroupent. En disparaissant, un ennemi provoque une onde de choc qui peut toucher à son tour les siens aux alentours. On peut ainsi nettoyer tout l'écran par un tir bien placé, un peu comme dans Puyo Puyo. On peut incarner l'un des neuf personnages de base et jouer dans l'un des trois modes proposés : Story (on part à la quête des Twinkle Stars), Character (on joue l'un des neuf persos plus ceux cachés pour découvrir l'une des multiples fins), et enfin Versus. Le jeu gère le PuruPuru Pack. La conversion semble souffrir du même problème que KoF '98 : les graphismes n'ont pas été retouchés, ou si peu. De plus, un passage à la 3D aurait été le bienvenu. Malgré tout, Twinkle Star Sprites se révèle plus qu'honnête avec un prix plancher de 2 800 yens (environ 170 francs).

Les illustrations sont très animées.

La Dreamcast est capable d'une meilleure résolution.

A la manière d'un Puyo Puyo, les duels se succèdent.

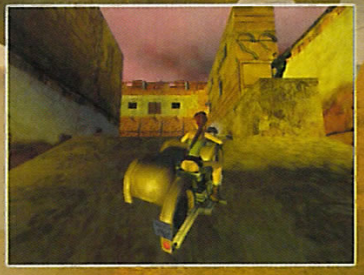
Le tir spécial dégage la route.

Les Combos sont parfois très efficaces.

Le rêve devient réalité : Lara débarque sur Dreamcast™ !

TOMB RAIDER
LA REVELATION FINALE™

Jamais Tomb Raider n'a été aussi beau sur console.



Concours, astuces et solutions 08 36 68 19 22 * - 36 15 TOMBRAIDER* - www.eidos.com

Tomb Raider La Révélation Finale & Lara Croft © & TM Core Design Limited 1999. © & édité par Eidos Interactive Limited 1999. Tous droits réservés.
Dreamcast et le logo Dreamcast sont des marques déposées par Sega Entreprises, Ltd.

Dreamcast™

CORE

EIDOS INTERACTIVE

(*2,23 F / minute)

Peter's Plane

DRIVING EMOTION TYPE-S

On pensait que Bouncer serait le premier jeu de Square sur la Playstation 2. Eh bien c'est raté, ce sera en fait Type-S, une simulation automobile 3D basée sur les GT.

PLAYSTATION2

Square/Début 00

Le passage des stands est impressionnant.

Un passage obligé : les autoroutes de Tokyo.

JAMAIS VU !

Les intérieurs de chaque voiture sont reproduits avec un réalisme encore jamais vu.

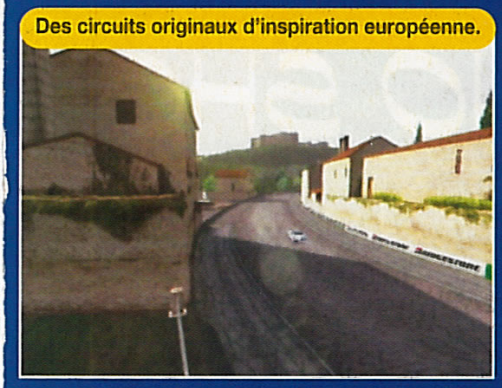
Le fameux pont Dunlop.

Une impression de déjà-vu ?

Les voitures sont moins métalliques que dans GT2000.

SUR LA ROUTE DU SUCCÈS

Les GT ont du succès et on retrouve la crème de l'automobile nippone.


Des circuits originaux d'inspiration européenne.

On se croirait dans Ridge Racer.

On retrouve les éternelles GT japonaises.

Premier des sept titres annoncés sur PS2 par Square, Type-S vient grossir la masse des simulations de GT prévues sur cette console. Il propose une majorité de voitures nippones, mais des marques étrangères seront également représentées.
A ce stade du développement, on trouve déjà Toyota, Nissan, Subaru, Honda, Mazda, Mitsubishi et BMW. On dispose de deux vues, dont celle de l'intérieur qui est remarquable : on voit réellement l'action à travers les yeux du pilote.
Les intérieurs de chaque modèle ont été respectés, et les tableaux de bord affichent les informations en temps réel. Ce ne sont pas de simples textures appliquées !
Les mains agrippent le volant qui valse à gauche comme à droite. A noter que suivant la voiture, conduite à gauche ou à droite, la vision du circuit se trouve modifiée.

Une multitude de réglages

On compte trois modes de jeu à ce stade du développement. Le Racing School est une sorte d'apprentissage de la conduite sportive en plusieurs dizaines de leçons. Pour certaines, une trajectoire est dessinée au sol et il faudra la suivre jusqu'aux zigzags qui représentent la zone de freinage. Le mode 2 joueurs se dispute sur un écran partagé horizontalement, sans aucune perte de qualité graphique ni de vitesse (60 images par seconde).

Mieux, le Replay est même disponible dans ce mode. Enfin, le mode principal est constitué d'un championnat avec une ossature RPG. Il sera possible d'effectuer une multitude de réglages sur son bolide, grâce à l'option "Settings", afin de l'adapter au mieux pour chaque course. Du classique depuis Gran Turismo. Une aide conseillera les joueurs peu expérimentés pour préparer leur voiture.

La crème des circuits

On retrouve la crème des circuits nippons avec une reproduction au détail près, à la texture près, ainsi que des parcours originaux, un peu à la Ridge Racer, qui reproduisent les sensations de conduite dans les plus beaux coins d'Europe. A noter, un niveau sur les autoroutes qui traversent Tokyo, très impressionnant, surtout de nuit.
Pour les revêtements, on aura droit à de la terre et de l'asphalte. Niveau effets, Type-S ne fait pas dans la demi-mesure, car la gestion de la lumière et des ombres est entièrement en temps réel, aussi bien en extérieur qu'en intérieur. Une sacrée performance. Les courses se dérouleront par tous les temps et à toutes les heures de la journée. Avec un tel niveau graphique, le jeu est cependant capable d'afficher six voitures en même temps. Détail amusant, le jeu est prévu sur CD-Rom et non DVD-Rom.

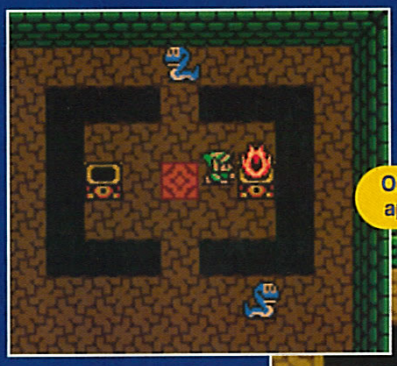
Les zones de freinage sont affichées.

Le mode 2 joueurs n'entraînerait aucune perte.

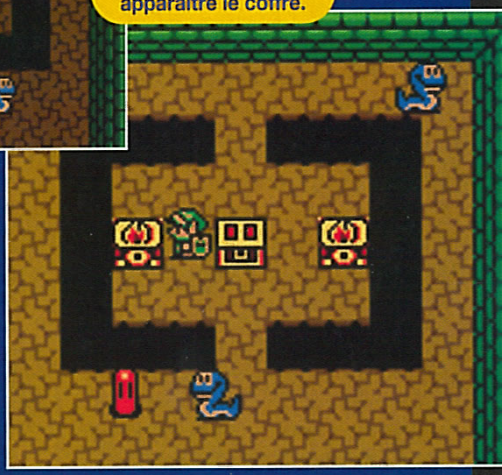
Admirez la lueur des phares sur la route.

ZELDA CHIKARA NO SHO

La Game Boy vient de fêter sa 100 millionième unité vendue et ne s'est jamais aussi bien portée en onze années d'existence ! Et ce phénomène n'est pas près de s'atténuer avec cette trilogie.



On allume pour faire apparaître le coffre.



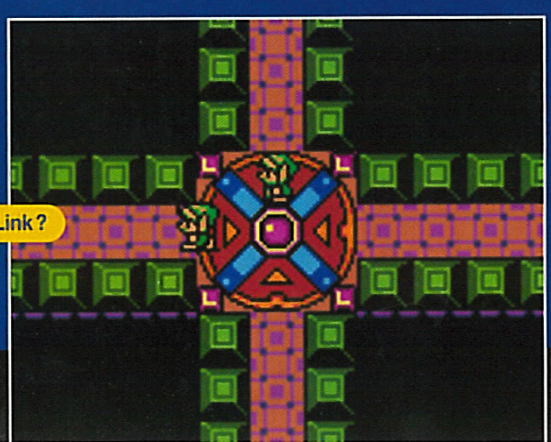
Le vieillard vous sera d'une grande aide.

Les items identiques s'additionnent.

Et hop ! Du poulpe grillé !

Une poule géante ! Amie ou ennemie ?

Oui, vous avez bien lu ! Ce sont pas moins de trois épisodes Zelda qui sont annoncés ! Trois épisodes développés par... Capcom ! Pour ce numéro, on va s'attarder sur le premier volet, intitulé littéralement "Zelda, le chapitre de la Force". L'histoire prend la suite du volet Super Famicom "Zelda no Densetsu, Kamigami no Triforce". Link vient de défaire Ganon, mais la paix est de courte durée, car une voix mystérieuse le dirige vers une nouvelle quête. Lors du passage d'une troupe d'artistes ambulants, un dénommé Golgon subtilise un objet magique, le sceptre des quatre saisons, à une jeune danseuse de la troupe, une dénommée Deen. Il n'en faut pas plus à Link pour partir à la rescousse de la belle Deen. On retrouve dans cet épisode tout ce qui a fait le succès de la série, avec des donjons piégés de partout, des énigmes à base de pierre à pousser ou encore des lumières à allumer. Certains labyrinthes vous donneront du fil à retordre. On retrouve ainsi le vieux sage qui prodigue des conseils en guise de tips. On a droit à de nouvelles armes, comme les boules de feu à balancer sur l'adversaire. L'ennemi contrôlant le cycle des saisons, Link devra affronter tous les climats en plus de la tonne de monstres inédits qui vont lui tomber dessus. Vivement le printemps.



Deux Link ?

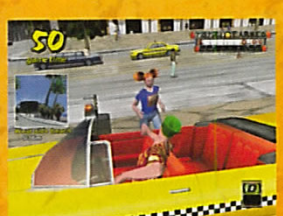
Poussez les pierres et le passage s'ouvre.

GAMEBOY

Nintendo/Début 00

CRAZY TAXI™

CRAZY TAXI SUR DREAMCAST.
ACCESSOIRES VENDUS SÉPARÉMENT.



Crazy Taxi : pour dévaler les pentes des villes de la côte Ouest à bord de votre taxi, il faut avoir les reins solides. Surtout pied au plancher et avec toute cette circulation. Conseil : équipez-vous des bons accessoires pour ne pas vous casser le dos. www.dreamcast-europe.com

SEGA™

Dreamcast.
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

Crazy Taxi © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999, 2000. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

ARMORED CORE 2

Armored Core souffrait des limites techniques de la PS. Sa suite se sent bien plus à l'aise sur PS2 et le prouve.

Armored Core est une série bien connue au Japon, mettant en scène des robots qui s'affrontent dans des duels sans merci, le tout dans un environnement 3D. Malheureusement, les limites des 32 bits ne lui permettaient pas de s'exprimer pleinement. Avec la PS2, les choses pourraient changer.
Si le principe n'a pas l'air d'avoir beaucoup évolué (on retrouve le niveau de nuit dans une ville), il en va tout autrement d'un point de vue technique. Rien à voir avec la version PS. En effet, la PS2 est capable de prouesses et la ville se trouve transcendée, sans parler des multiples effets en temps réel. Le tout gagne en réalisme, avec une animation fluide en 60 images par seconde. From Software étudie les angles de caméra pour offrir une parfaite jouabilité. Le scénario n'a pas encore été dévoilé, mais il mènera le joueur jusque sur la planète Mars.

Grand public

Tout en restant à la portée du grand public, Armored Core 2 offre de plus grandes possibilités de customisation de ses robots. Par rapport aux versions PS, on trouve trois nouvelles options. Le Depository permet de stocker les pièces détachées gagnées à l'issue de chaque niveau. Ces éléments sont capitaux, car ils permettent de renforcer très sensiblement les performances et la puissance de sa machine. Le Cockpit Arrange permet de composer soi-même l'interface visuelle du cockpit. Il y a ainsi pas moins de 13 éléments qu'on peut choisir d'afficher ou non. Enfin, une rubrique Help vient en aide au joueur à tout moment. D'autres options ont aussi subi des améliorations par rapport aux précédentes versions. L'Assemble est le lieu où on composera sa machine à partir de pièces réparties en 14 catégories. Le Coloring permet d'attribuer librement des couleurs personnalisées au robot qui est divisé en cinq zones pour l'occasion. Enfin, l'option Emblem autorise le joueur à réaliser son propre emblème dont la taille passe de 128 x 128 au lieu des 64 x 64 sur PS.

Un bouclier bien utile contre les lasers.

Difficile de juger la jouabilité pour le moment.

From Software étudie les angles de caméra.

Certaines machines pourront voler.

Le Virtual On de la PS2 ?

Ce stage est tiré du premier volet.

PLAYSTATION 2
● From Soft/Été

Le combat éclaire les lieux.

La pénombre pour cacher les problèmes d'affichage ?

ROBOT A LA CARTE

From Software profite de la puissance de la machine pour proposer des possibilités quasi illimitées de personnalisation des machines de combat. Petit aperçu...

Les possibilités sont fort nombreuses !

La vaste palette de la PS2 au service du jeu.

On peut réaliser des emblèmes très fins.

Chacun son interface !

NEO GEO POCKET COLOR : LE BOUT DU TUNNEL

Avec plus de 100 millions de Game Boy vendues, Nintendo est intouchable sur le front des portables. D'autant que le phénomène perdure. Ses concurrents ont-ils autre chose à attendre que des coups ?

Paradoxalement, c'est SNK qui s'en sort le mieux, affichant un rythme de ventes d'environ 4 000 machines par semaine. Il ne faut pas oublier qu'il n'y a pas longtemps, la Neo Geo Pocket Color était vouée à une mort certaine. Qu'en est-il de la Wonderswan ? Soutenue par Square, Namco, et le catalogue des licences de Bandai, elle avait effectué un départ sur les chapeaux de roue pour dépasser le million d'exemplaires. Elle se positionnait alors comme la seule alternative sérieuse à la Game Boy. Force est de constater que, depuis, c'est la chute libre, avec un rythme de sortie de jeux au point mort. Capcom a même été obligé d'annuler de nombreux développements en cours de route.

EVOLUTION

Sorti en janvier 1999, ce fut le premier RPG disponible sur Dreamcast. Le voici maintenant adapté sur NGPC. Nouveauté, le "Oshaberi System" (Dialogue System) voit le jour. Le jeu peut adapter ses dialogues en se basant sur le calendrier interne de la machine, par exemple à l'occasion de Noël, du jour de l'an, etc. Le jeu peut aussi intervenir pour donner des tips ou révéler des secrets sur les persos. On peut charger sur la NGPC les items accumulés sur la version DC. La portable en ajoutera de nouveaux. Enfin, il y a cinq donjons à visiter et, à chaque fois, les niveaux se forment pour garantir une durée de vie maximale. **ESP/10 février.**

Le combat est vu du dessus.

Le scénario est parsemé d'événements.

La résolution est très bonne.

Les niveaux sont faits aléatoirement.

METAL SLUG 2

Le premier était excellent. Cette suite enfonce le clou avec des graphismes jamais vus sur portable couleur. On y pilotera un sous-marin, les boss sont imposants, et les niveaux ont toujours de nombreux embranchements, d'où une durée de vie importante. On tombera sur des bonus particuliers (véhicules, armes, etc.). Un mode Link devrait être présent. **SNK/9 mars.**

Le boss s'anime de manière superbe.

Vous êtes le petit tank sur le sol.

LAST BLADE

Il avait pris la suite de Samurai Spirits quand ce dernier était passé à la 3D. Voici sa conversion sur portable, avec des graphismes d'une finesse qui rappelle Samurai Spirits 2 sur NGPC. On retrouve l'intro de la version arcade et les modes de jeu de la version CD : Arcade, Time Attack, Training et Survival. Le scénario se base sur celui du second volet sorti en arcade, avec des éléments du premier épisode pour ceux qui ne connaissent pas la série. On trouve aussi une tonne de minijeux, et on devrait pouvoir linker 2 NGPC. **SNK, 16 mars.**

Design SD pour la circonstance.

Exemple de minijeu, ici le base-ball.

© Sega Enterprises, LTD. & ESP, 1998
© ESP, 2000

RED DOG "MODE 4 JOUEURS" SUR DREAMCAST.

RIEN DE TEL QU'UNE BONNE GUERRE.

Red Dog : conduisez un tank ultra-perfectionné et tirez-vous dessus sans aucune retenue. Vous verrez que de s'entretuer une bonne fois de temps en temps en famille ou entre amis, ça ne fait de mal à personne. Ça fait même du bien. www.dreamcast-europe.com

SEGA

Dreamcast.

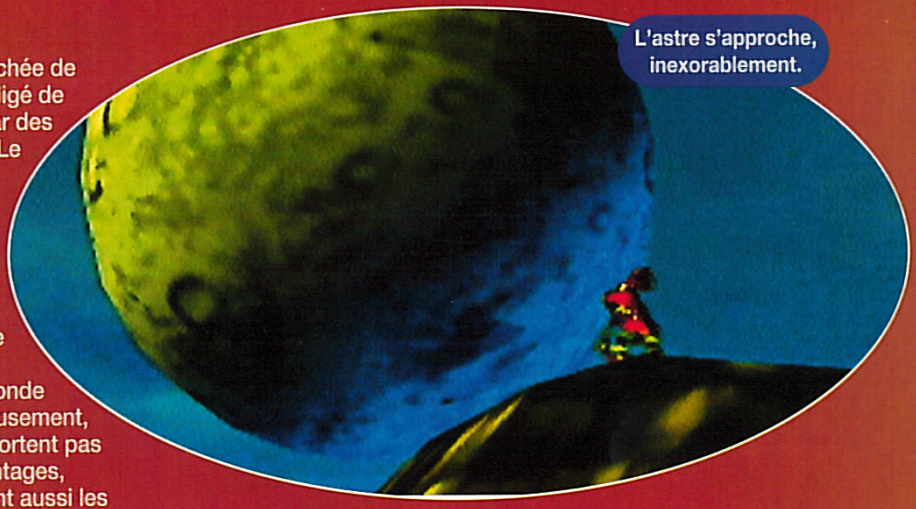
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

©1999, Argonaut Software, Ltd. Red Dog and Red Dog: Superior Firepower are trademarks or registered trademarks of Argonaut Software, Ltd. Published by Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

ZELDA NO DENSETSU "MUJURA NO KAMEN"

Initialement présenté sous le titre de "Zelda no Densetsu Gaiden" (Legend of Zelda Gaiden), le jeu a adopté son titre définitif qui donne quelque chose comme "Legend of Zelda, the Mask of Mujura".

On rappelle que ce Zelda est marqué du sceau du compte à rebours. Dans le scénario, vous ne disposez que de trois jours pour sauver le monde d'une fin certaine : une lune va en effet s'écraser sur votre planète. Pas question donc de flâner en route, car le temps s'écoule justement en temps réel ! Du coup, les heures défilent, et l'astre grossit au fur et à mesure qu'il se rapproche. Dans ce contexte, votre bon sens sera mis à rude épreuve pour résoudre toutes les énigmes. Ce mois-ci, Nintendo a levé le voile sur un boss du nom de Odolwa, un géant muni d'une grande épée qui pourrait bien ne faire qu'une bouchée de Link, lequel sera obligé de faire des détours par des mondes parallèles. Le système des masques semble être l'ossature principale de ce nouvel épisode, car il permet au héros de prendre l'apparence de chaque espèce présente dans le monde de Zelda. Malheureusement, ces masques n'apportent pas seulement des avantages, puisqu'ils renferment aussi les souvenirs de leur propriétaire initial. Au scénario principal, des trames secondaires s'ajoutent alors.



L'astre s'approche, inexorablement.

Une bouée ? Un minijeu ?

Link peut combattre à mains nues.

NINTENDO 64

● **Nintendo/Avril**

Le masque possède les souvenirs de son propriétaire initial.

Stalkid intervient par moments.

Les masques seront votre nouveau quotidien.

Link en a vu de plus belles !

Une fée à votre secours ?

SPACE INVADERS X

Réalisé en arcade par Activision sous licence Taito, Space Invaders X veut ressusciter la légende avec une mise à jour 3D. Mais est-ce une bonne idée ?

Entièrement en polygones, Space Invaders X renferme pas moins de dix mondes divisés en dix niveaux incluant un boss de fin (à chaque dixième niveau). Lors de ce passage, la vie du boss apparaît sous forme d'une jauge. Suivant le niveau de difficulté choisi, tous les mondes ne seront pas accessibles (Normal : 8/Expert : 10) mais chacun comporte un boss de fin. On dispose de trois vies sans Continue. Ce nombre peut être augmenté tous les 50 000 points ou durant les niveaux bonus (entre chaque monde). Il est désormais possible de récupérer des items de couleur en cours de partie en détruisant les UFO qui passent en haut d'écran. Celui qui est en bleu accorde un double tir. Un autre en mauve donne droit à un bouclier d'énergie momentané. Le jaune permet de figer l'écran l'espace d'un instant pour faire le ménage avec précision. Enfin, le vert permet de remplir une jauge de puissance en une seule fois. Ce qui donne droit à un tir spécial. Le même résultat peut être obtenu en détruisant de suite quatre aliens de la même couleur. Suivant cette couleur, on pourra déclencher l'un des cinq tirs spéciaux. L'option Dual Shock est gérée. Dommage tout de même qu'en passant à la 3D, le design original n'ait pas été conservé. Le jeu semble avoir de fait perdu son âme...

Le vaisseau rouge renferme des items.

Un boss entièrement noir, invisible ?

Peu d'espace de manœuvre.

Qui ne connaît pas ce design de légende ?

Votre bouclier vous sauve la vie.

Une partie d'Asteroids ?

PLAYSTATION

● **Activision/Février**

Offrez-vous plus de 1000 jeux-consoles-périphériques

- Paiement sécurisé par carte bancaire (ou par chèque).
- Livraison à domicile gratuite*.

Pour tout renseignement, appelez nous au 0 825 019 029 (0,99 F TTC/minute)

www.rueducommerce.fr

www.Rue du Commerce.fr

LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

*Livraison gratuite à domicile sur les jeux jusqu'au 29/02/2000. Photos non contractuelles.
Tarifs du 23/02/2000 susceptibles d'être modifiés à tout moment. Toutes les marques représentées sont des marques protégées dont l'utilisation est soumise à autorisation. Photographie réalisée en décor reconstitué.

RAYCRISIS

Les shoots se font rares, et c'est avec une joie non dissimulée que nous apprenons qu'un spécialiste du genre se penche sur la question. Et de quelle manière ! Le troisième volet, entièrement 3D, de la série "Ray" se voit adapté sur PS.

PLAYSTATION

● **Taito/Mars**

Raycrisis fait suite à deux volets de renom (Ray Force et Ray Storm). On rappelle que ce shoot à scrolling vertical met en scène un appareil capable de verrouiller un certain nombre d'ennemis avant de les détruire à coup de missiles. Les tirs sont bien sûr là pour se tailler un chemin à travers les hordes déferlantes d'aliens belliqueux. Le jeu utilise trois boutons (tir, attaque spéciale et "lock on"). Chacun des trois appareils disponibles (Wave Rider-01R, WR-02R, WR-03) possède des caractéristiques qui lui sont propres, influant directement sur la partie. Ainsi, le nombre de lock disponibles varie. Comme d'habitude dans ce type de jeu, on peut ramasser des items pour récupérer de la vie ou encore pour améliorer son armement.

Deux modes principaux

Il existe deux modes principaux de jeu. L'Original, basé sur la version arcade, permet d'éditer sa partie. Une partie de Ray Crisis se déroule sur sept niveaux, la confrontation avec l'ultime boss comprise. Le premier niveau, intitulé Host Area, est fixe. Le dernier niveau avec le bossco est lui aussi déterminé par le jeu. Mais pour les cinq stages restants, on pourra en sélectionner trois parmi la liste proposée (ils peuvent être identiques). Pas moins de 42 combinaisons seraient ainsi possibles. En mode Special, on doit récolter un maximum de points. Pour ce faire, on devra franchir tous les niveaux. On ne disposerait pas de bonus ni d'items, mais l'arsenal de départ serait assez important pour permettre à tous d'établir un score honorable. Quant à la disposition des ennemis, elle changerait à chaque fois.

Deux attaques spéciales

Pour repousser l'invasion alien, on dispose de deux attaques spéciales.
Le Round Divider (sorte de bombe) est une onde de choc qui part du centre du vaisseau et qui balaie les environs. Cette arme est disponible quand une jauge en bas de l'écran est pleine. Elle se remplit quand on élimine des ennemis. On retrouve également l'hyper laser identique à celui de Ray Storm. Sa nature varie en fonction de l'appareil. Un Reset est possible en actionnant simultanément les boutons Start et Select. La Pocketstation sera gérée avec un minijeu du nom de "Pocket Ray" en relation avec le mode Special. Un "Internet High Score Ranking" sera mis en place à la sortie du jeu. On y chargera le score obtenu en mode Special à l'aide de divers moyens tels que l'e-mail, le navigateur ou l'iMode (GSM Internet de NTT). Voilà un shoot qui va faire mal à sa sortie, même si les fans du genre se font rares à notre époque.

VOS MONTURES...

Peu de marge de manœuvre, hein ?

Ça se réchauffe, on dirait.

Quoi ? Arrêter les missiles ?

On est rapidement débordé !

Un morceau de choix !

Orage de grêle en perspective.

Vue unique de 3/4 arrière.

Les demi-boss sont des furieux !

Le Round Divider en action !

Les montagnes défilent au sol.

BUCHIGIRE KONGOU

Après la simulation de train A-6 qui doit sortir en même temps que la PS2, Artdink se reconvertit dans les travaux publics.

PLAYSTATION2

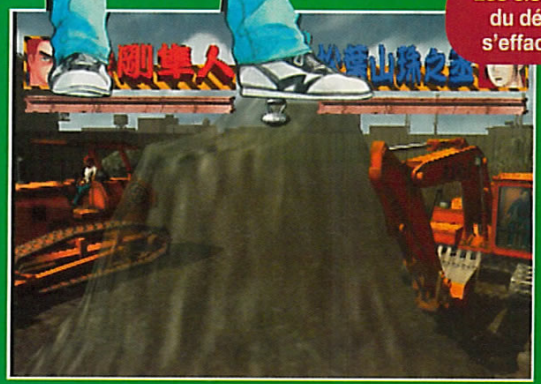
● Artdink/Mai

Dans ce jeu de combat mettant en scène des engins de travaux publics (de 6 types), vous incarnez un ouvrier d'une société de construction de taille modeste, comme on en trouve partout au Japon. La structure du jeu est des plus simple. Epaulés par un scénario omniprésent (introductions, transitions et fins), les combats se succèdent dans la plus pure tradition du combat 3D. Outre le mode Scénario de base, on retrouve l'éternel VS. L'accent est mis sur le côté populaire, avec moult dialogues. La barre de vie est représentée par une barre en fer comme on en trouve sur les chantiers. En plus des coups spécifiques à chaque engin, on dispose d'attaques spéciales qui sont représentées par de multiples effets spéciaux énergétiques. Les duels de force à la Samurai Spirits seraient aussi possibles. On a alors droit aux interventions simultanées des deux rivaux. Il semble que l'on puisse se déplacer un minimum sur l'aire de combat qui serait libre. Quand un élément du décor vient s'interposer entre le joueur et l'action, il apparaîtra en transparence.

Le duel de force est engagé !

Le bulldozer provoque une onde de choc.

Ce coup provoque une explosion.



Les éléments du décor s'effacent.

Cet engin permet des coups à longue portée.

Take 2 affiche ses COULEURS sur GAME BOY™ COLOR

Solutions de jeux, nouveautés et jeux concours "Gagnez nos dernières nouveautés"
Serveur vocal* 08.36.68.57.75 / Serveur Minitel* 3615 code Take2. *2,23 Frs/mn

Take 2 interactive et le logo Take 2 sont des marques commerciales et déposées de take 2 interactive Software. Tom & Jerry sont des marques déposées de Turner Entertainment Co. Tous les personnages des Muppets sont des marques déposées de Henson associates, Inc. Nintendo, Game Boy sont des marques déposées de Nintendo co.,ltd Majesco sales inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

TAKE 2 INTERACTIVE

GAME BOY COLOR

STEPPING SELECTION

En plein imbroglio judiciaire entre Jaleco et Konami au sujet des jeux musicaux (Namco est lui aussi poursuivi par Konami), ce n'est pas Stepping Selection qui va apaiser les tensions.

L'interface change, mais le concept est celui de DDR.

Stepping VS Drumsmania, sur PS2 en mars.

Un clone avoué de Dance Dance Revolution vient tout simplement affronter le Drumsmania de Konami sur la même PS2, et le même jour de sortie tant qu'à faire... Le principe reste le même, avec des instructions qui défilent à l'écran (couleur + position), et que l'on doit reproduire en rythme. Alors que DDR se compose d'un tapis de danse de quatre marques de couleur, Stepping en propose six (rouge, bleu, jaune), agencées en hexagone. A noter que Jaleco propose le même genre de tapis pour la PS2 que celui de Konami pour la PS. Seul ou à deux, il faudra danser au rythme du tempo et des infos scrollant sur l'écran de jeu. Les 26 musiques sont produites par Avex Trax, l'ennemi de Toshiba EMI (l'allié de Konami) au Japon. Elles seront réparties en nombre égal sur les deux CD-Rom du jeu. Certaines sont très connues, comme "Scatman John" ou encore "Steps". Il existe une foule de niveaux de difficulté (6) et de modes de jeux (6). Le mode Standard est le même qu'en arcade. Le mode Challenge permet à l'ordinateur d'ajuster en temps réel la difficulté (4 degrés) par rapport à l'adresse du joueur. Le mode License (un mode caché propre à la version PS2) permet de noter les performances du joueur d'après son score, ses combos et ses erreurs. Dans le mode Movie, on peut visualiser les clips vidéo de chaque chanson. Le mode All Music permet de choisir librement la chanson, son style de danse et le niveau de difficulté. Enfin le mode Twin gère deux tapis, soit 12 marques de couleur.

Option 2 joueurs

Certains modes intègrent une option 2 joueurs. Il est possible de choisir son style de danse (on en connaît déjà 3). Le Free Step ne prend en compte que la concordance des couleurs. Le Random change les couleurs de manière aléatoire pour une même chanson. Le Show Color enfin se divise en trois options : Appear (les couleurs apparaissent au dernier moment), Vanish (les couleurs disparaissent au dernier moment) et Hazy (les couleurs apparaissent un court instant).

Un air de déjà vu ?

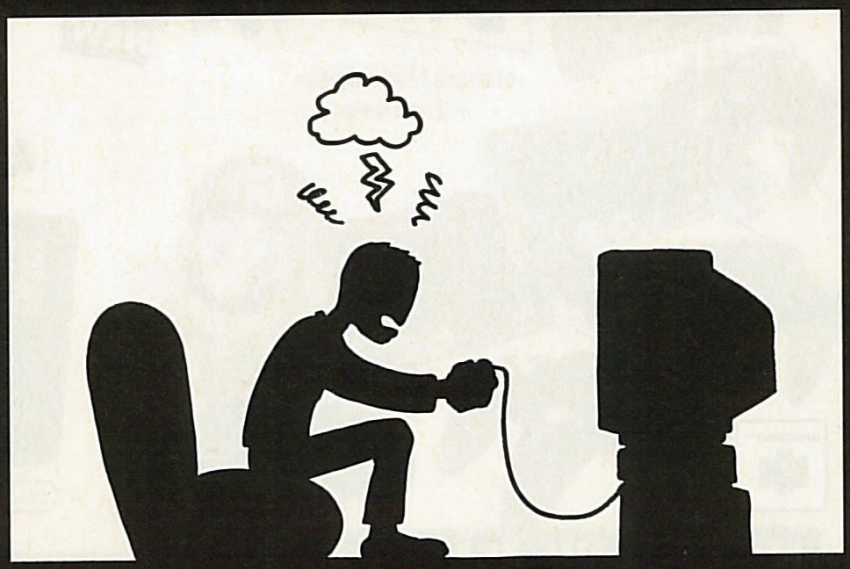
Les clips font penser à ceux des karaoké.

Jaleco s'est attiré les foudres de Konami.

PLAYSTATION2

● Jaleco/4 mars

ALLONS, NOUS SOMMES EN L'AN 2000 :
PLUS JAMAIS ÇA !



LES BONNES RÉSOLUTIONS DE L'AN ZÉROZÉRO:
"Cette année, plus jamais ça grâce aux **astuces** et **solutions** de Tips"

3615 TIPS
Par MINITEL

3617 TIPS
Par FAX ou COURRIER

083668 8477
Par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.

4 MARS: LA PLAYSTATION 2...
...sort au Japon! Tips couvre en direct l'évènement avec un journaliste sur place et des infos en temps réel sur le 3615/3617 **TIPS** et le 083668**8477**.
Rendez-vous dès le 2 mars!

Pixtel 3615, 083668 : 2,23F/MN. 3617: 5,57F/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*
* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

Images de la Playstation 2, Gran Turismo 2000 et Tekken (c) Sony

DOCK GAMES

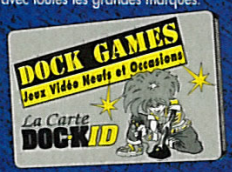
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

NEW

Découvrez cette nouvelle version avec une ambiance de plus en plus angoissante. *N64*

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

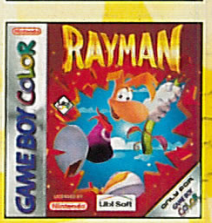


DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

649F

console N64 couleur + 1 manette

499F



Nintendo

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

LAGNY s/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
02.96.61.72.60

AGEN Corner
167, av. Jean Jaurès
05.53.47.73.01

ROLLE (Suisse)
Grand'Rue 9
021.826.25.25

PAMPELUNE Center
(ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92.21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

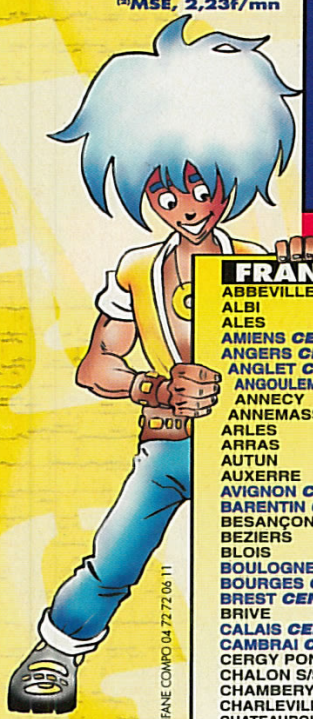
MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.23.05.17.75

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES[1]
[2]MSE, 2,23f/mn

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES[2] ou sur internet : www.dockgames.com



IFANE COMPO 04 72 72 06 11

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	NOUVEAU	Tél : 03.87.88.76.87
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX	NOUVEAU	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne	NOUVEAU	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM	NOUVEAU	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD		Tél : 03.81.95.54.63
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER		Tél : 03.82.34.61.49
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	NOUVEAU	Tél : 05.53.47.73.01
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP		Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON / PAT' VIDEO		Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER		Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

FRIBOURG		Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
ROLLE	NOUVEAU	Tél : 021.826.25.25
SIERRE	NOUVEAU	Tél : 027.455.73.28
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France Tél : 05.96.63.12.13

DOCK GAMES RACHETE CASH** VOS ANCIENS JEUX

NEW

Nouvelle génération de jeu en 3D action/aventure. Une histoire passionnante à l'atmosphère oppressante. *DC*

NEW

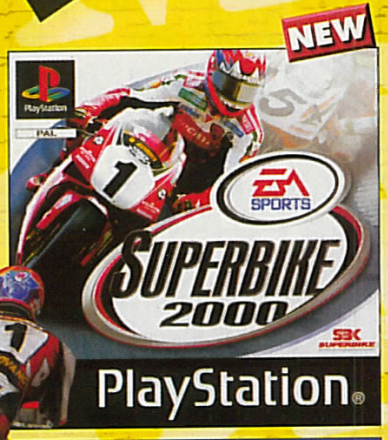
Prenez le volant d'un des 4 taxis et devenez un des chauffeurs les plus fous. Plus vous irez vite et plus vous gagnerez des dollars. *DC*

NEW

Après le succès du premier, retrouvez votre héros favoris dans un jeu de plateforme en 3D. *DC*

1690F

console +1 manette



NEW

Enfilez votre blouson de cuir et préparez-vous à vivre la simulation de courses la plus réaliste et la plus enivrante qui soit. *PSX*

RETROUVEZ DOCK GAMES SUR INTERNET
www.dockgames.com

console +1 manette
analogique vibrante
+ PACK ACCESSOIRES

899F

platinum

RETROUVEZ CES GRANDS HITS EN VERSION PLATINUM

PlayStation

1 manette
analogique vibrante
1 cable RGB
1 carte mémoire
et son boitier

Enfin une suite pour cette simulation qui vous permettra de participer aux épreuves phares d'athlétisme. Attention aux crampes des doigts. *PSX*

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

Reçois le jeu LEGACY of KAIN SOUL REAVER avec ton abonnement

12 numéros de CONSOLES + le jeu Legacy of Kain : Soul Reaver 420 F

~~799 F~~ 379 F

POUR TOI, SEULEMENT : 519 F

soit 280 F d'économie !

EIDOS INTERACTIVE

PlayStation et PlayStation : marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment inc. Crystal Dynamics, logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Legacy of Kain, Soul Reaver, Raziel sont des marques déposées de Crystal Dynamics. © 1999 Eidos Interactive limited. Tous droits réservés.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **519 F** au lieu de ~~799~~ F soit **280 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Soul Reaver** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

Tél.: (facultatif) .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

SR 98

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Soul Reaver au prix de 379 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

NEWS

Encore des gros jeux à vous montrer ce mois-ci... Entre Syphon Filter 2, Perfect Dark, Colony Wars Red Sun et Colin McRae Rally 2, on ne sait plus où poser son regard. Pour vous donner un avant-goût de ce qui vous attend les mois prochains, lisez attentivement ce qui suit, ça en vaut la peine !

BUSINESS

■ **MGS GAGNANT.** A l'occasion de la sortie en mars de Metal Gear Solid en version Platinum, on vous livre quelques chiffres sur ce titre hors du commun : en France, il s'en est vendu plus de 250000 exemplaires, et en Europe, plus de 1,7 million. Enfin, Konami en a placé plus de 4 millions dans le monde entier.

■ **PP, POUR PROST ET PLAYSTATION.** Sony a plein de sous à claquer. Notre cher Georges Fornay, le PDG de SCEE France, a donc décidé de renouveler le partenariat avec l'écurie de F1 Prost Peugeot pour la saison 2000. On verra donc encore une fois le logo Playstation sur les combinaisons de Nick Heidfeld et de Jean Alesi.

■ **LUCKY KALISTO.** La société bordelaise Kalisto développera, en partenariat avec Infogrames, le prochain Lucky Luke sur PS, prévu pour 2001.

■ **RENAULT SPORT.** Le constructeur automobile français pourrait bientôt s'allier à Sony pour développer un simulateur de conduite issu de ses laboratoires d'étude et de test.

■ **ANTICONFORMISTE.** Alors qu'il nous avait habitués à la politique des suites faciles, Electronic Arts a officiellement renoncé à développer des jeux pour la Dreamcast aux USA, malgré le succès retentissant de la console de Sega. L'éditeur américain préfère investir dans la PS2.

■ **STUDIO LINE.** Aucun rapport avec l'Oréal, rassurez-vous. Les développeurs de Studio 3 viennent de grossir les rangs de Virgin Interactive en Europe.

■ **HOFFMAN EN PIXEL** Le champion du monde de BMX, Mat "Condor" Hoffman, sera cet automne la vedette d'un jeu d'Activision subtilement intitulé Mat Hoffman's Pro BMX. Ce sera sur Playstation, et ça sortira aux Etats-Unis.

SYPHON FILTER 2

Infiltration dans le syphon

989 Studios est à l'origine de gros hits sur Playstation, comme Twisted Metal, Coolboarders ou encore Syphon Filter. On a enfin pu jouer à la suite très attendue de ce dernier.

Gabe Logan et Lian Xing sont accusés d'un acte qu'ils n'ont pas commis, à savoir la vente du virus "Syphon Filter" (vu le nom, il doit y avoir un rapport avec les toilettes...) à un immense réseau terroriste. Leur but sera donc de dénoncer cet odieux complot qui semble toucher les hautes sphères du gouvernement, et le plus rapidement possible. Au passage, nos deux héros espèrent bien être innocentés...

Tounouvotoubo !

Au programme, on retrouve de l'action-aventure en 3D à la Metal Gear Solid, avec quelques nouveautés sympathiques. Notre héros, Gabe, est désormais équipé d'un couteau, très pratique pour nettoyer discrètement les lieux et pour pallier le manque oppressant de munitions. Les deux protagonistes peuvent à présent sauter. Les systèmes de visée manuelle et automatique sont toujours là. Contre des adversaires basiques, le "lock" automatique suffira. En revanche, contre des mercenaires équipés de gilet pare-balles, il faudra viser la tête. En manuel, ce sera dur... L'arsenal militaire comprend en tout 25 armes différentes. Parmi les plus originales, on trouve l'arbalète, le gaz C2, le laser et les lunettes à vision nocturne. D'autres nouvelles armes seront indispensables pour se sortir de situations qui se révéleront encore plus rocambolesques que dans le premier opus. Un mode 2 joueurs a même été introduit.

Ça blaste encore plus sec !

Apparemment, l'action sera plus soutenue que dans le premier volet, et la difficulté a été revue à la hausse. Dès le début, on assiste en effet à un festival d'actions musclées de la part de Gabe, au désespoir d'une bande de terroristes cachés dans les montagnes. Par la suite, Lian réussira, de son côté, à s'échapper d'une base militaire. Elle devra retrouver son équipement, sans se faire repérer par les gardes. Le côté espionnage est donc plus évolué que dans le premier épisode. La qualité graphique s'est légèrement améliorée, avec notamment des textures plus soignées et des effets de lumière plus nombreux. L'intelligence artificielle des ennemis a été revue à la hausse. Enfin, le suspense lors des séquences d'action et d'infiltration est mieux dosé. La mise en scène est beaucoup plus soignée, mettant en valeur les explosions. Le duo Lian et Gabe risque bien de faire des étincelles le mois prochain...

L'ÉCHAPPÉE BELLE

L'aspect espionnage est bien plus développé que dans le premier Syphon Filter. Sortir d'une base aérienne, désarmer un pont truffé de C4 ou encore neutraliser les snipers, les objectifs sont variés et nettement moins bourrins que dans le premier épisode. Il va falloir se déplacer sur le bout des pieds pour être discret, et utiliser sa tête pour réfléchir un minimum.

Evitez les gardes, et trouvez les explosifs pour les désamorcer.

Il faut dégager la voie avec le couteau, afin d'escorter Chance, un GI allié...

Lian devra sortir de la base militaire où elle se trouve en quarantaine. Ce passage rappelle les missions VR de Metal Gear Integral.

Le taser est une arme de défense silencieuse. Grâce à elle, on peut neutraliser les gardes de la base.

ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE
AVANT DE MOURIR

" – un peu d'élan et hop je saute... " vlan
" — super, une trousse de soins. Ah, non, une grena... " boom
" – ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir! " oouch
" — allez, un p'tit looping, j'ai la place. " vautr
" — boaf fastoche ce niv... " vlan " — ouah un passage secret! " chbing
" — c'est quoi ce truc? Ah ok, un bonus, géni... " crac
" — même pas besoin de freiner dans ce virage. " vautr

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE
D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES
QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

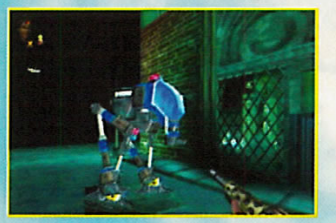
toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

SUITES

■ **Survivor.** Eidos s'est de nouveau allié à Capcom pour distribuer Resident Evil Survivor, qui n'est autre que le titre occidental de Bio Hazard Gun Survivor, testé dans ce même numéro en import.

■ **Et de trois.** Acclaim a enfin dévoilé les prémisses de la suite de son Doom-like fétiche sur N64. Son nom, Turok 3: Shadow of Oblivion. La cartouche exploitera l'Expansion Pak, et il sera possible de sauvegarder à volonté.



■ **Quake III.** Sur PC, ce jeu fait déjà des ravages sur le dernier neurone de Switch. Sur DC, c'est Sega qui l'éditera, à la place d'Activision. Avec la connexion Internet de la console, on peut s'attendre à une petite merveille, vu que Quake III ne se joue qu'en mode Multijoueur. On ne sait pas encore qui sera chargé de l'adaptation.

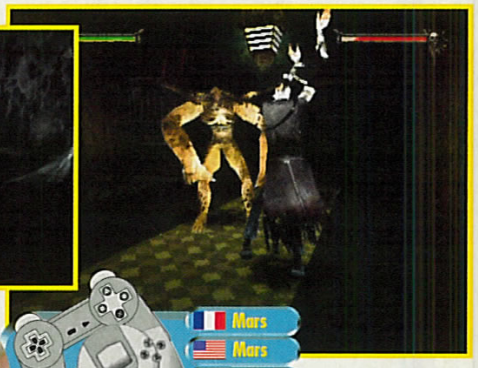
■ **En effet.** Avant même la sortie de Fear Effect sur PS, Stanley Liu, PDG de Kronos, nous a lâché le thème de la future "suite". L'histoire se passera avant le premier épisode, et mettra en scène la rencontre des trois protagonistes: Hana, Glas et Deke.

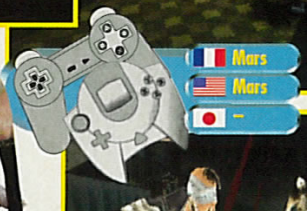
■ **Driver 2.** Quelques infos sont sorties des labos de Reflections, concernant la suite de Driver. Elle exploitera le même moteur que le premier épisode. Ce ne sera plus de simples poursuites en voiture. Le héros pourra sortir de sa caisse et faire ses missions à pied. De plus, il pourra prendre le contrôle d'autres véhicules dans la ville, comme des bus et des camions. Enfin, l'action se passera entre Chicago, Las Vegas, Rio de Janeiro et La Havane.

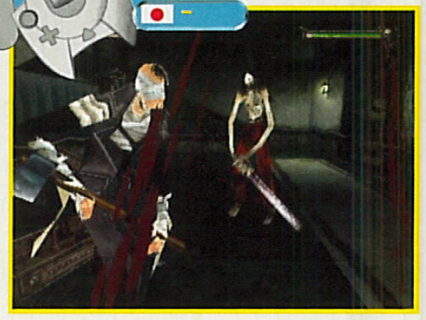
NIGHTMARE CREATURES 2

Aurore en gore

Un des jeux les plus sombres de la PS s'apprête à revenir, avec des personnages inédits. Notre nouveau héros, Wallace, s'est échappé des labos d'un méchant savant, le docteur Crowley, après avoir enduré souffrances et tortures. Rongé par la vengeance, il poursuivra son bourreau pour lui donner une bonne fessée. Malheureusement, le doc est entouré d'un tas de créatures immondes. Wallace devra donc montrer ses talents de guerrier et de magicien, à travers les neuf mondes du jeu, divisés en 30 secteurs, pour punir cet infâme personnage.

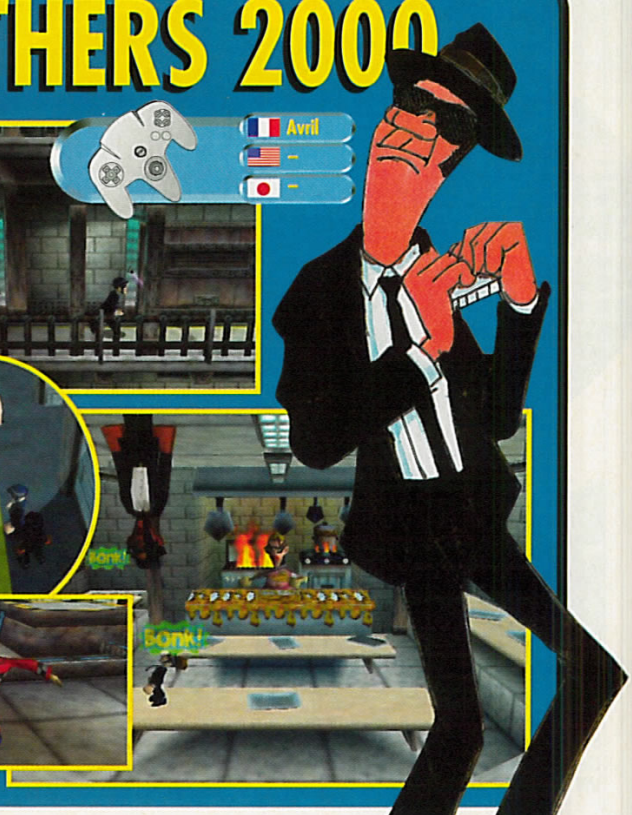






BLUES BROTHERS 2000

Comme dans le film, Elwood Blues, en sortant de prison, souhaite remonter son groupe: Les Blues Brothers. Sur une vingtaine de niveaux répartis en quatre mondes, il devra récolter un maximum d'argent pour retrouver tous les membres de l'orchestre. Dans ce jeu très proche des plates-formes 3D, de nombreux minijeux et puzzles mettront vos talents musicaux à l'épreuve. Il faudra apprendre et mémoriser de nouvelles chansons, ainsi que des pas de danse. La musique sera le point fort de ce titre avec, bien sûr, les thèmes endiablés du film.



14 NOUVEAUX ULTIMA

BLOIS - CHALON/SAONE CENTRE COMMERCIAL CARREFOUR
CHAMBERY - MARTINIQUE - MONTARGIS - NIORT - VIRE

Chez ULTIMA, Faites le plein de sport à prix record !

Copyrights 1999-2000 Konami Co., Ltd. Tous droits réservés

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

NOUVEAU : BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

NOUVEAU : CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

NOUVEAU : MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 36 78 34
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

NOUVEAU : MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

NOUVEAU : VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

* Dans les magasins affichant l'opération.

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

TOPE-LA

Meilleures ventes parmi les nouveautés au Japon (du 06/12 au 16/01) :

1- GT2 (PS) : 748 600
2- Valkyrie Profile (PS) : 409 000
3- Shenmue (DC) : 260 000
4- Tokimeki Memorial 2 (PS) : 196 000
5- Shin Dual Monsters (PS) : 183 300
6- Parasite Eve 2 (PS) : 172 500
7- Donkey Kong 64 (N64) : 163 000
8- Mario Party 2 (N64) : 132 000
9- Chocobo Collection (PS) : 112 000
10- Virtual On 2 DC : 92 000

■ **Les vieux de la vieille au Japon :**

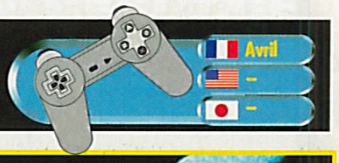
1- Pocket Monsters (GB) : 6 millions
2- Pocket Monsters Silver & Gold (GBC) : 4,52 millions
3- Smash Brothers (N64) : 1,37 million
4- GT2 (PS) : 1,36 million
5- Docodemo Issho (PS) : 690 000
6- DDR 2nd MIX (PS) : 658 000
7- Winning Eleven 4 (PS) : 640 000
8- Chrono Cross (PS) : 610 000
9- Donkey Kong 64 (N64) : 600 000
10- Mario Party 2 (N64) : 550 000

■ **Toujours au Japon.** Le gadin du mois pour Ready 2 Rumble Boxing (Sega, DC) : 7 800 malheureuses ventes. Prix spécial de la déception pour Koudelka qui s'est pris l'effet GT2, Parasite Eve 2 et Mario Party 2 de plein fouet : 20 000 ventes.

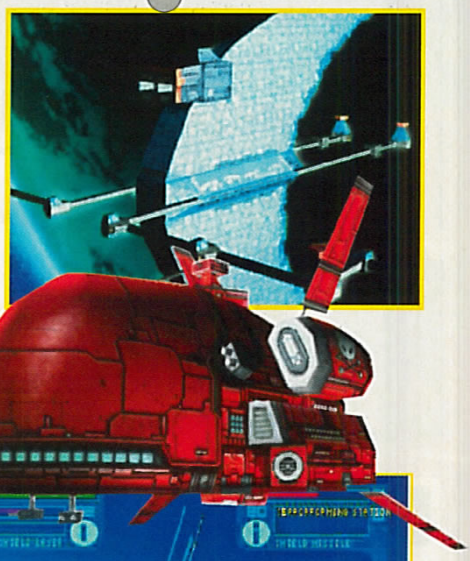
■ **Game Boy forever.** La GBC a enfin passé la barre des 100 millions d'unités vendues dans le monde ! Onze ans après sa sortie, la portable ne s'est jamais aussi bien portée. L'effet Pokémon joue à plein. Pokémon aurait rapporté dans le monde et sous toutes ses formes près de 6,3 milliards de francs à Nintendo.

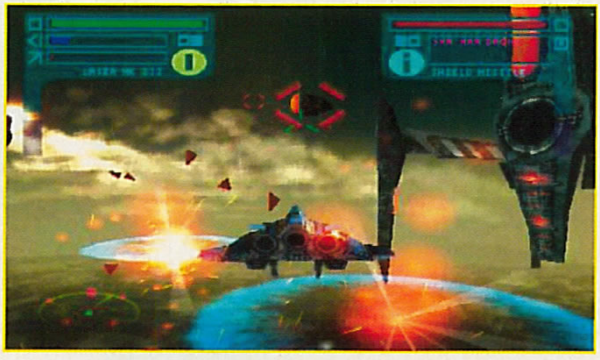
COLONY WARS : RED SUN

L'orient est rouge



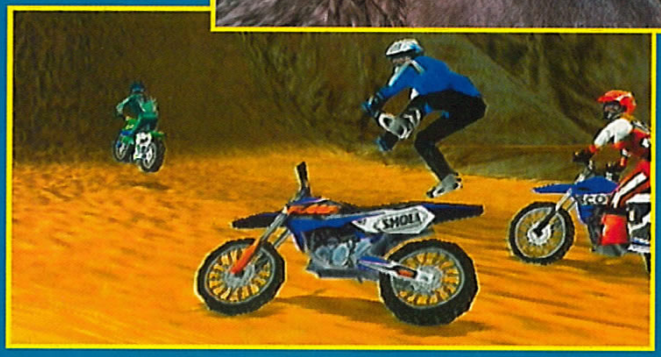
Colony Wars revient pour un troisième épisode. Cette fois-ci, la saga interplanétaire a été réalisée par une nouvelle équipe, qui a grandement bénéficié des conseils de ses précurseurs. L'action de Red Sun se passe en même temps que Vengeance Wars, le deuxième volet, mais dans une autre partie de la galaxie, plus isolée. C'est donc l'occasion d'assister à la bataille sous un autre angle de vue. Cette nouvelle aventure futuriste vous guidera vers des contrées inconnues, à la rencontre de nouvelles formes de vie (non, ce n'est pas Star Trek), aux commandes de huit vaisseaux au choix. Avec l'argent gagné dans les missions, vous pourrez soit les booster, soit en acheter d'autres. Les scènes cinématiques sont encore plus soignées, et les musiques, composées sur mesure, ne sont pas sans rappeler les grandes symphonies de John Williams pour "Star Wars". Une grande fresque spatiale qui fera décoller votre Playstation.





EXCITEBIKE 64

On en sait enfin un peu plus sur le jeu de motocross de Nintendo. Il reprendra les éléments clés des anciens volets, avec des turbos boosts, une maniabilité unique, et la possibilité de faire chuter les autres avec ses roues arrière. Sur 20 circuits, en intérieur et en extérieur, les bikers pourront même réaliser de nombreuses acrobaties dans les sauts.



STREET SKATER

Sur le menton...

Street Skater a été l'un des premiers jeux du genre sur PS. Depuis, Tony Hawk Skateboarding a complètement bousculé la donne. Ce deuxième épisode tournera donc avec un moteur tout neuf et des graphismes améliorés. La maniabilité sera plutôt orientée arcade. Bien sûr, des fabricants célèbres en ont profité pour coller leur nom poartout, comme Powell et Dragon Optical.

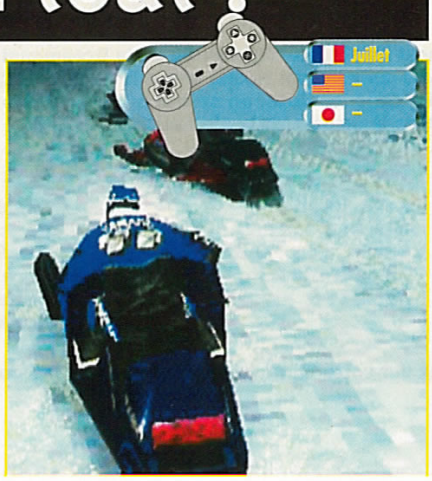
GUILTY GEAR

Guilty Gear n'a pas la prétention de concurrencer les mastodontes de la baston 2D, comme Capcom et SNK. Les graphismes détaillés de ce jeu très bourrin sont très inspirés ds mangas, avec 13 persos aux traits typiques. On retrouve les recettes classiques du genre, avec des coups spéciaux et des Furies à la Street Fighter.

SNO-X

Polluez tout !

Sno-X nous vient des labos suédois des créateurs de No Fear Downhill Mountain Biking. Ce titre reste toujours dans le domaine de la glisse et les sports extrêmes, puisqu'il s'agit de courses de motoneige. On trouvera même de véritables machines de chez Yamaha, ainsi que les véritables circuits des championnats.



POWER GAMES

3615 POWER GAMES

PlayStation 2

VENEZ DECOUVRIR EN EXCLUSIVITE LA NOUVELLE CONSOLE 128 BIT DE SONY

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

PSX 2

Disponible début mars - Version japonaise - Qté limitée

PLAYSTATION 2 VERSION JAP

CONSOLE + 1 JOYPAD NTSC	MARS
TRANSCODEUR PAL/NTSC	MARS
TEKKEN TAG TOURNAMENT	MARS
RIDGE RACER 5	MARS
DRIVING EMOTION TYPE S	MARS
JIKKYOU WORLD SOCCER 2000	MARS
MARS ETERNAL RING	MARS
STREET FIGHTER EX3	MARS
KESSEN	MARS

PLAYSTATION IMPORT

CHRONOCROSS jap	499 F
COUNTDOWN VAMPIRES us	399 F
DIE HARD TRILOGY 2 us	399 F
DRAGON VALOR us	399 F
KING OF FIGHTERS 99 jap	499 F
SAGA FRONTIER us *PROMO !!*	249 F
SAGA FRONTIER 2 us	399 F
SYPHON FILTER 2 us	399 F
VAIGRANT STORY jap	549 F

PLAYSTATION FRANCAISE

COOLBOARDERS 4	339 F
DISCWORLD NOIR	339 F
DUNE 2000	339 F
ERGHEIZ	339 F
FEAR EFFECT	339 F
FORMULA ONE 2000	339 F
GRAN TURISMO 2	299 F
GRANDIA RPG	339 F
ISS PRO EVOLUTION	339 F
LEGEND OF LEGAIA	299 F
MARVEL VS CAPCOM	339 F
MEDAL OF HONOR	339 F
RAYMAN 2	339 F
RESIDENT EVIL 3 VF	339 F
ROAD RASH JAILBREAK	339 F
SAGA FRONTIER 2 RPG	339 F
SPECIAL OPS	339 F
STAR OCEAN 2	339 F
TRACK AND FIELD 2	339 F

PSX VF hit

NOUVEAU

CONSOLE LIVREE AVEC MODEM.

DREAMCAST hit

JEUX VERSION FRANCAISE

CRAZY TAXI	349 F
DEADLY SKIES	349 F
EVOLUTION	349 F
JIMMY WHITE SNOOKER	349 F
MARVEL VS CAPCOM	349 F
MDK 2	349 F
NBA 2000	349 F
PLASMA SWORD	349 F
RAYMAN 2	349 F
RED DOG	349 F

JEUX VERSION FRANCAISE

ROADSTERS	349 F
SHADOWMAN	349 F
SLAVE ZERO	349 F
SOUL REAVER : LEGACY OF KAIN 2	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
TEE GOLF	349 F
TOMB RAIDER 4	349 F
TOY STORY 2	349 F
VIRTUA STRIKER 2000	349 F
ZOMBIE REVENGE	349 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑CHEQUE BANCAIRE ❑MANDAT LETTRE ❑CARTE BLEUE N° [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] EXPIRE [ ][ ][ ][ ]

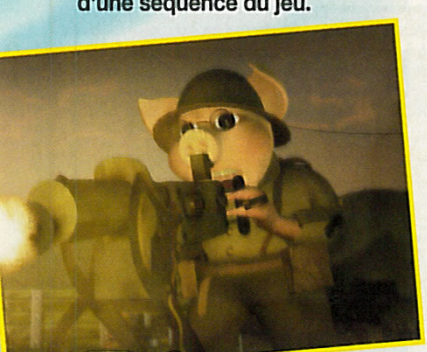
CANNELLONI

■ **SUPERSONIQUE.** La sortie de Sonic sur NGPC a été reportée, officiellement suite à un bogue dans le dernier niveau.

■ **SONY ONLINE.** Sony veut se lancer à 100 % sur le Net à la poursuite de Softbank, Microsoft et Cisco System. Le géant nippon devrait proposer prochainement sa vision de la chose. Square l'a déjà devancé lors de son Square Millennium. Sony a aussi présenté de nouvelles extensions pour sa ligne d'ordinateurs Vaio. Ces dernières seront compatibles avec la PS2 via le port USB. A noter que Sony compte aussi sortir une sorte de Palm Pilot qui viendra se friter directement avec l'original.

■ **DOCOMO.** NTT enfonce le clou sur le front du online avec un appareil destiné à populariser le vidéo-mail chez les Japonais. Et c'est mignon comme tout!

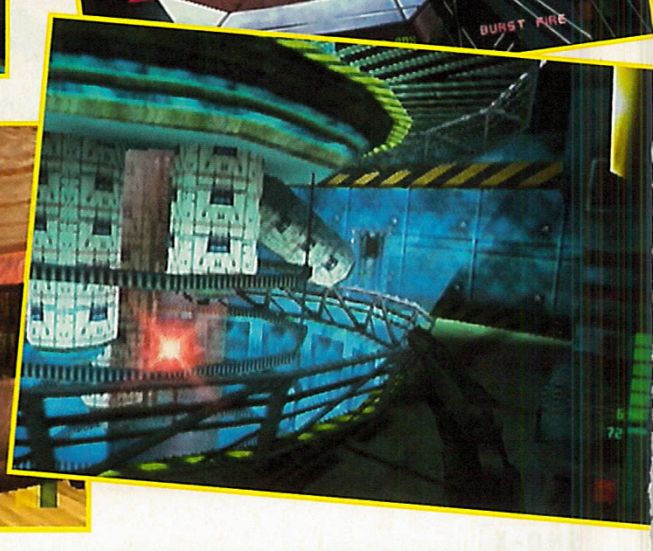
■ **SALES BETES.** Des cochons qui font la guerre, voilà le thème du prochain jeu d'Infogrames, qui sortira courant juin 2000 sur PS. Dans un milieu en 3D, Hogs of War mélangera action, cochonnaille et stratégie porcine. Enfin, tant qu'ils ne se roulent pas dans la boue... La photo ci-dessous n'est pas tirée d'une séquence du jeu.



PERFECT DARK

Le côté obscur

A un mois de la sortie de la pseudo suite de GoldenEye, Rare a dévoilé quelques petites infos: Finalement, le coup de la caméra Game Boy pour coller sa tronche ne sera pas présent. Mais, le mode Multijoueur a été conservé. On pourra donc jouer jusqu'à 4 simultanément. A deux, on peut aussi jouer en coopérative dans le mode Scénario. L'arsenal militaire déployé sera impressionnant, même pour les habitués des Doom-like, avec plein d'options. L'intelligence artificielle a été améliorée depuis GoldenEye, surtout dans le comportement des petits aliens obéissants, qu'on utilise comme leurre (et chair à canon) dans le jeu. On peut ainsi les envoyer se faire étriper pour faire diversion. Enfin, le jeu tiendra sur une cartouche de 256 mbits et exploitera le Ram Pak et le son Dolby Surround.



ZE TOP DES LECTEURS

Que ce soit dans les tops ou les most wanted, la suprématie de la Dreamcast n'est plus à prouver. Code: Veronica et Perfect Dark attisent vos convoitises. House of the Dead 2, SoulCalibur et Blue Stinger se hissent tout en haut des tops. Enfin, dans les flops, on ne comprend toujours pas la présence de Zelda 64 en première position. Est-ce là un vote de protestation?

TOP

House of the Dead 2 DC
SoulCalibur DC
Blue Stinger DC
ex aequo Metal Gear Solid PS
et Gran Turismo PS

FLOP

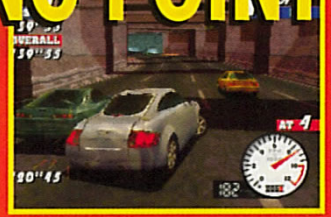
Zelda 64 N64
Men in Black PS
Shining Force 3 SAT
Spice World PS
Asterix PS

MOST WANTED

Resident Evil: Code Veronica DC
Perfect Dark N64
RC- Stunt Copter PS
Ogre Battle 3 N64
ex aequo Ace Combat 3 PS,
Dragon Valor PS et MDK 2 DC

Pour voter, c'est très simple: tapez sur votre Minitel et votre Zano le 3615 code TCPlus (2,23 F/min).

VANISHING POINT

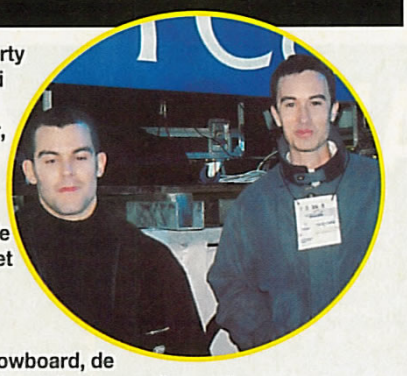


Il aura fallu attendre plusieurs années avant que les concepteurs de Lemmings 3D fassent leur retour dans le monde des jeux vidéo. Et c'est avec Vanishing Point, un jeu de course typé très arcade, que Clockworks Games fait à nouveau parler de lui. Ce jeu s'inspire des plus grands noms du moment: Gran Turismo et Ridge Racer pour les graphismes et de Sega Rally pour la conduite. Pas moins de 35 voitures sont proposées dans le jeu. On retrouve ainsi les marques les plus prestigieuses du moment comme Mercedes, Lotus, Audi, mais aussi Volkswagen, Austin ou encore Alfa Romeo. Animé en 30 images par seconde, Vanishing Point se paye le luxe de proposer jusqu'à 80 voitures par course. Du jamais vu. En plus des 64 championnats proposés, 15 épreuves spéciales vous attendent: saut en longueur, parcours d'obstacles, slalom et autres dérapages seront au rendez-vous.

LIBERTY SURF SNOW PRO

Sauvez Switch !

A l'occasion du Liberty Surf Snow Pro, qui s'est déroulé au Stade de France le 29 janvier, Scoregames et Sega ont organisé la finale du grand concours SoulCalibur. L'heureux vainqueur s'appelle David (à droite sur la photo) et a gagné un an de jeux Sega, après un dur combat contre Sébastien (à gauche).



Les grosses pointures de Snowboard, de skate et de BMX ont montré leur talent, avec des sauts spectaculaires. Pourvu que Switch ne cherche pas à les imiter...

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3613 TC PLUS)

Revendeurs, Contactez-Nous !

* 2,23 F la mn

3615 Consol plus

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

Nous rachetons les jeux cash
Paiement sous 48 H
(à compter de la date de réception)

3615 Consolplus
le serveur VPC
qui a le Punch !

PLAYSTATION

LES NEWS

BUG'S LIFE platinium	169 F
RIDGE RACER TYPE4 platinium	169 F
DISCWORLD NOIR	299 F
JET RIDER 3	299 F
COOLBOARDERS 4	329 F
GRANDIA	329 F
SHADOW MADNESS	329 F
EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTLING	329 F
JACKIE CHAN STUNTMASTER	329 F
MUPPET RACEMANIA	329 F
INTERNATIONAL TRACK'N FIELD	329 F
ROLLCAGE STAGE II	329 F
ARMY MEN AIR ATTACK	329 F
MARVEL VS CAPCOM	329 F
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00	329 F
MEDAL OF HONOR	349 F
ISS PRO EVOLUTION	349 F
GRAN TURISMO 2	349 F
SAGA FRONTIER II	349 F
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	349 F
F 1 2000 (EA sports)	349 F
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	349 F
MICRO MANIACS	TÉLÉPHONER
TENCHU 2	TÉLÉPHONER

DREAMCAST

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

TEE OFF	369 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	369 F
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	369 F
CRAZY TAXI	369 F
SOUL REAVER : LEGACY OF KAIN	369 F
SLAVE ZERO	379 F
RESIDENT EVIL 2 VALUE PLUS	379 F
RAYMAN 2	379 F
DEADLY SKIES	379 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

EARTHWORM JIM 3D	399 F
DONKEY KONG 64	399 F
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	369 F
SUPER CROSS 2000	399 F
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	399 F
RIDGE RACER 64	399 F
FIGHTING FORCE 64	429 F
GEX 3	429 F
CASTLEVANIA 2	429 F
EXTREME CHAMPIONSHIP WRESTLING	429 F
RESIDENT EVIL 2	449 F
POCKEMON STADIUM	TÉLÉPHONER

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

cplus 03 / 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

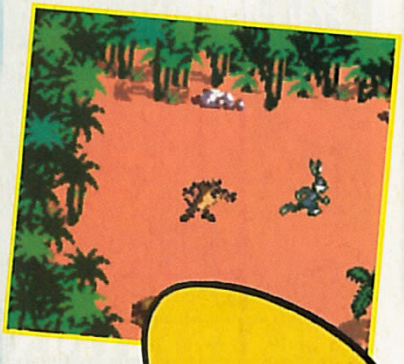
CRÉMERIE

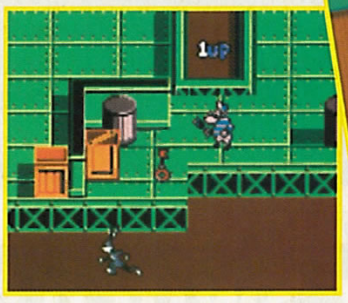
■ **Milky Way.** Le lait est une véritable institution aux Etats-Unis. Pour preuve, cette campagne de pub qui s'est largement fait remarquer. Dernièrement, c'est la mégastar Mario de Nintendo qui a daigné tourner un spot, vantant les mérites du lait. Il rejoindra ainsi l'armée de célébrités (dont Garfield, Buffy et Austin Powers) ayant déjà participé à l'opération Moustache blanche.

MARS ATTACK

Alerte aux Martiens !

Entre deux parties de Pokémon, le joueur incarnera dans ce jeu toonesque le célèbre lapin de chez Warner. Bugs Bunny devra tout faire pour empêcher Marvin le Martien de détruire la Terre. A chaque victoire, Bugs intégrera un nouveau personnage dans son équipe, qui l'aidera dans l'aventure. Au total, il y en a 47 dont 14 jouables. Comme dans Pokémon, on pourra les collectionner et prendre des paris, grâce à la connexion infrarouge de la cartouche.





BATTLETANX II

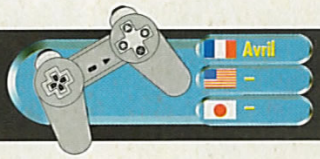
Aux commandes de tanks ultra puissants, le but est de combattre une organisation dirigée par l'infâme Queen-Lord. Comme pour le premier épisode, le scénario n'est qu'un prétexte pour s'en envoyer plein la gueule. C'est dans le mode Multijoueur que résidetout l'intérêt, avec de nombreux modes Duels et Coopératifs. Il faudra, par exemple, détruire le plus d'ennemis possible ou encore rechercher et capturer la reine. Pour ce qui est des armes, elles seront diversifiées et destructrices : lance-flammes, mines laser, missiles téléguidés. Enfin, les aires de combats, réparties sur la planète, vous permettront d'admirer des monuments célèbres, comme l'arc de Triomphe.

RADIKAL BIKERS

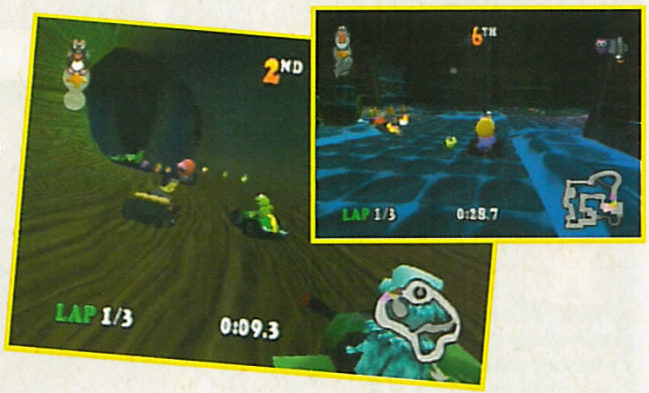
Si livrer des pizzas a toujours été votre fantasme, Radikal Bikers vous donnera l'occasion de le réaliser. Au guidon d'un scooter, vous sillonnerez les ruelles italiennes, britanniques, new-yorkaises et françaises, pour répondre le plus vite possible, aux commandes des clients. Adaptés de l'arcade, les circuits seront bourrés de raccourcis et de passages secrets, réduisant les temps de livraison. Les rues sont bien sûr jonchées d'obstacles en tout genre et de bonus par-ci par-là.

MUPPET RACE MANIA

Intellectuel !



Le Muppet Show arrive sur Playstation ! Kermit, Peggy, Gonzo, ils sont tous là ! Chacun aura son petit véhicule. Dans ce titre à la Diddy Kong Racing, les décors sont directement tirés des longs métrages (dont bien sûr le dernier, "Les Muppets dans l'espace"). Il faut atteindre divers objectifs dans chaque circuit. Pour ce qui est des armes, elles seront totalement loufoques, fidèles à l'esprit tordu de la série, entre les bombes pingouins et les poissons à tête chercheuse. Enfin, parmi les nombreux bonus, des scènes de la série seront incluses



LES FOUS DU VOLANT

Encore un jeu qui exploite une licence connue. Le vieux dessin animé qui a fait rigoler vos parents, "Les Fous du volant", sera bientôt adapté par Infogrames, dans un jeu de course délirant. Les persos auront le choix entre plusieurs types de véhicules. Sur l'eau, sur les routes ou dans les airs, le jeu mettra en scène les principaux héros de la série, avides de vitesse, et assoiffés de baston.

BUSINESS

■ **Fin de Data East.** Cette société japonaise a fermé. Les projets en cours seront néanmoins terminés.

■ **Retour vers le bon sens.** Sega revient aux sources en redonnant une liberté totale à ses unités de développement. Du coup les AM (arcade) comme les équipes CS (console) obtiennent tour à tour des statuts sociaux indépendants, mais avec un capital social détenu en forte majorité par Sega. Par exemple, après s'être appelé un moment Soft2, l'AM2 est passé sous la marque CRI. Chacun sera responsable de ses résultats financiers. Mieux, chacun pourra en principe développer sur plusieurs formats différents. C'était le cas avant quand Sega développait, parfois en accordant des licences, sur Famicom, Nec PC Engine, etc.

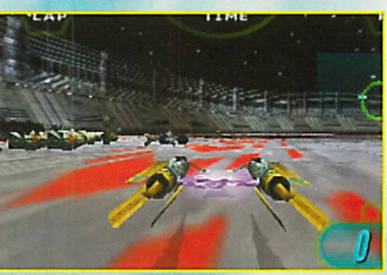
■ **Plan Cable.** Sega vient de signer un gros coup et l'a annoncé comme par hasard au lendemain du Square Millennium. Sentant le vent du "online" souffler très fort, le roi de l'arcade a réussi à signer des accords avec les 30 opérateurs du câble pour créer un network de dimension nationale. Ainsi, les utilisateurs de la Dreamcast auront la joie de goûter à Internet par câble. Sega réalise ainsi avec une année d'avance le projet de SCEI pour sa PS2 (prévu en 2001). Reste à définir un contenu logique et convainquant.

■ **Systeme D.** L'arcade va mal, mais ce n'est pas vraiment nouveau. L'argument du prix des parties devient prédominant. Du coup, au Japon, un petit malin a trouvé le moyen de proposer un tas de jeux pour seulement 10 yens (60 centimes) la partie. Sa salle se trouve en plein milieu du paradis électronique de Osaka, à Nihonbashi.

BIENTÔT LÀ

■ **Mickey.** Eidos adore Disney et nous le montre. L'éditeur prévoit de sortir en mars 2000 le premier de ses trois titres sous licence Disney. Ce sera Magical Racing Quest, sur PS, DC et GBC. Ce jeu mettra en scène Jiminy Cricket et Tic&Tac dans un jeu de cours basé sur les attractions de Disney Land. Crystal Dynamics (l'auteur de Gex) s'occupe du développement.

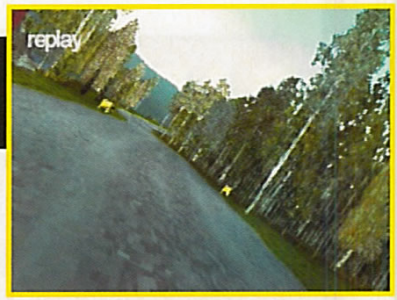
■ **Star Wars.** Episode I Racer sera adapté sur Dreamcast, après l'annulation sur Playstation. En voici le premier écran. Cette version inclura des scènes cinématiques, et pourrait même exploiter les capacités en ligne de la console de Sega. Le jeu sera disponible aux Etats-Unis au printemps prochain.



■ **Imports officiels.** Déjà testés en import voici les sorties officielles des prochains mois.
D'abord sur PS : Jojo Bizarre Adventure (85% dans C+ 95), Saga Frontier 2 (91% dans C+ 89), Star Ocean 2 (95% dans C+ 91), Legend of Legaia (85% dans C+ 88), Grandia (89% dans C+ 91) et Vandal Hearts 2 (84% dans C+ 91).
Ensuite, sur DC : encore Jojo Bizarre Adventure DC (83% dans C +96), Plasma Sword - ou Star Gladiator 2 (70% dans C+ 97) et Resident Evil 2 (90% dans C+ 97).

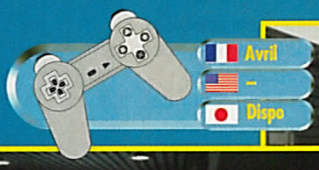
COLIN MCRAE RALLY 2

Capitaine Colin

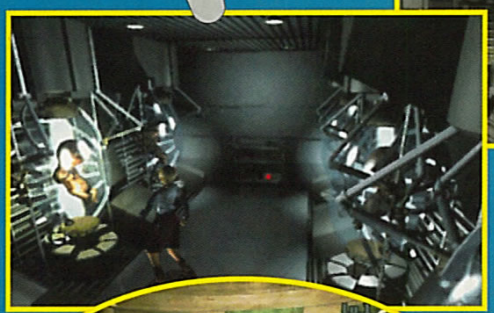


Notre cher Colin a changé d'écurie, et se retrouve maintenant chez Ford. D'ailleurs, depuis qu'il conduit la faux-cul... euh non, la Focus, ses victoires se font plus rares. Dans cette suite du jeu de rallye le plus populaire de la PS, la Subaru ne tiendra donc plus la vedette.
Au niveau de la réalisation, ce nouveau volet induit une grande avancée technique. Les graphismes sont encore plus fins, et la maniabilité qui avait tant plu s'est même améliorée, au niveau de la nervosité des voitures. En plus des courses en chrono comparé, un mode Arcade mettra en compétition cinq voitures en même temps ! On peut donc s'attendre à un prochain hit, qui détrônera le premier du nom.

GALERIANS



Ryan se réveille un jour, enfermé dans un labo, et découvre la puissance de ses pouvoirs psychiques. Petit problème, il ne se souvient plus de rien. A la recherche de son identité, il percevra des messages télépathiques étranges.
Des visions bizarres le hantent, surtout quand il touche certains objets. Le héros n'a pas d'armes. Sa seule défense est l'attaque psychique. Très inspirée par Akira, l'atmosphère de ce clone de Resident Evil est plutôt glauque et prenante. La réalisation a l'air impeccable, et le jeu séduit par son originalité. Enfin, il tient sur trois CD.



RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Formula One 98	119 F	FIFA 99	179 F	Soul Reaver	249 F
Gran Turismo	119 F	Syphon Filter	219 F	Star Wars - Episode I	249 F
Tomb Raider 3	119 F	V-Rally 2	219 F	Quake 2	249 F
Ridge Racer 4	149 F	Silent Hill	229 F	Wipe Out 3	249 F
Metal Gear Solid	169 F	Monde des Bleus	249 F	X-Files	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* DREAMCAST

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Expendable Millen.	249 F	Monaco GP	259 F	Snow Surfer	269 F
Incoming	249 F	Tokyo H. Challenge	259 F	Speed Devils	269 F
Toy Commander	249 F	AeroWings	269 F	Trickstyle	269 F
Blue Stinger	259 F	Dynamite Cop 2	269 F	Virtua Fighter 3	269 F
Buggy Heat	259 F	Power Stone	269 F	Sega Rally 2	279 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/01/2000. Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

RAVIOLIS

■ **Feux follets.** SCEI a présenté les premières images de sa simulation de feux d'artifice, Fantavision. Tout est géré en temps réel en respectant les lois physiques. On peut faire un gel de l'action et contempler le spectacle sous tous les angles.

■ **0 Story.** Love Story est le premier jeu Enix sur PS2. C'est une sorte de film interactif exploitant la qualité de l'image DVD. On a par moments le choix entre plusieurs actions. A noter une poignée de scènes tendancieuses, voire très osées.

■ **La machine a rever.** La Dreamcast continue dans sa fièvre des concours, avec l'Xtreme Dream. Sega se proposait de réaliser les rêves les plus fous (à condition qu'ils soient réalisables, et que ça ne coûte pas plus de 35000 francs). Chaque semaine, il suffisait de taper ses désirs en 12 mots, sur Dreamarena, et d'être tiré au sort. Liste des lots des gagnants bientôt!

■ **Concours Music 2000.** BMG et Codemasters se sont associés pour organiser un concours sur Music 2000, à l'occasion de la sortie de la compil Techno Booster 6. Le grand gagnant participera à un stage de trois jours dans une école de D.J. Pour en savoir plus, allez sur le site www.ecoutezvous.fr

Lara sur DC. Après l'annonce surprise de ses aventures sur Game Boy, Lara débarquera sur DC en mars 2000.

■ **SNK en rade.** Mal en point après le désastre Koudelka, le japonais a été racheté par une société de pachinko d'Osaka qui avait déjà repris Seta.

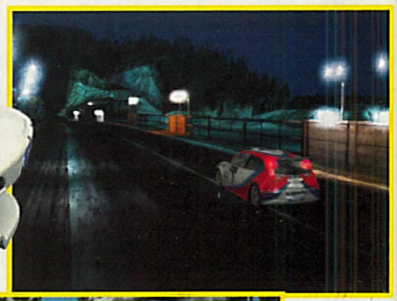
■ **Capcom et KDD.** A son tour, Capcom veut s'investir dans le online familial, avec l'aide de KDD. Les premiers jeux concernés seraient Marvel vs Capcom 2 DC, Power Stone 2 DC et Rival School 2 DC, et bientôt les jeux PS2.

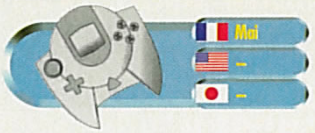
V-RALLY 2 MILLENNIUM EDITION

Se rouler dans la boue

Rien à voir avec V-Rally 2 sur PS, le jeu a été revu de A à Z pour la version DC. Les voitures ont été complètement retravaillées, avec beaucoup plus de polygones, de couleurs et surtout de réalisme que dans les versions précédentes.
La puissance de la DC a en effet permis aux programmeurs d'Eden de gérer tous les calculs en "flottant" (par opposition aux nombres entiers, les "flottants" permettent des calculs extrêmement fins), donnant des réactions beaucoup plus précises. Toutes les forces appliquées aux voitures sont

gérées, de l'inertie due à la vitesse aux frottements des roues sur le sol (qui varie suivant le type de pneus...) en passant bien sûr par le moindre choc. De plus, les voitures bénéficient d'effets spéciaux, comme l'apparition de traces de boue sur les jantes ou les déformations de la carrosserie à chaque choc. Les courses, quant à elles, reprennent les circuits de la version PS auxquels un nombre impressionnant de nouveaux tracés a été ajouté. Tous les circuits bénéficient bien sûr de graphismes beaucoup plus fouillés. Le jeu, qui dans sa version définitive tournera à 60 images par seconde, devrait offrir une fluidité extraordinaire même en mode Multijoueur (jusqu'à 4 simultanément). On trouvera dans V-Rally 2 Millennium Edition des modes de jeu classiques, mais aussi un éditeur de niveau simplifié qui vous permettra de créer vos propres circuits, et de les enregistrer sur le VM. La version que nous avons pu voir, même si elle est loin d'être parfaite, possédait déjà les éléments qui permettent à V-Rally 2 Millennium de devenir un hit, et on peut faire confiance à Infogrames pour fignoler son jeu dans les moindres détails.





+ de 4.000 produits disponibles

Pas de chèque à envoyer, pas de numéro de carte bleue à laisser

Consoles, accessoires et jeux NINTENDO 64

- MONSTER TRUCKMADNESS
- MYSTICAL NINJA 2
- NEW TETRIS
- DUKE NUKEM 0 HOUR
- MARIO GOLF
- MAGICAL TETRIS
- RAMPAGE 2 -
- SHADOW MAN
- WWF ATTITUDE
- COMMANDANT CONQUER
- LODE RUNNER 3D
- MISSION IMPOSSIBLE
- MICROMACHINES TURBO
- STAR WARS : RACER
- RUSH 2
- MARIO PARTY
- GEX 3D
- STARSHOT
- SOUTH PARK
- STAR WARS ROGUE SQUADRON
- BANJO ET KAZOOIE
- V RALLY
- TUROK 2
- HOLY MAGIC CENTURY
- GLOVER
- EXTREME G2
- F ZERO X
- LA LEGENDE DE ZELDA
- BOMBERMAN HERO
- MADDEN NFL 99
- NHL Hockey 99
- WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF
- BIO FREAKS
- GEX 64
- ISS PRO 98
- IGGY'S RECKING BALLS
- 1080° SNOWBOARDING
- F1 WORLD GP
- YOSHI'S STORY
- NBA JAM 99
- NHL BREAKAWAY
- MARIO KART
- GOLDENEYES
- MARIO
- BOMBER MAN 64

Chaque semaine, des nouveautés !

Consoles, accessoires et jeux PLAYSTATION

- FIFA 2000
- LEGACY OF KANE SOUL REAVER
- DINO CRISIS
- METAL GEAR Add on
- KURUSHI FINAL
- FINAL FANTASY 8
- MISSION IMPOSSIBLE
- FORMULA 1 99
- HOT WHEELS TURBO RACING
- SPACE INVADERS
- POP'N'POP
- RC STUNT COPTER
- FISHERMAN BAIT
- CARMAGEDDON
- KINGSLEY ADVENTURE
- QUAKE 2
- TONY HAWKS SKATEBORDING
- STREET FIGHTER EX+ALPHA
- MULAN STORY
- HUGO 2
- X-FILES
- G-POLICE 2
- NHL 2000
- FLED STORM
- SPEED FREAKS
- MADDEN NFL 2000
- CROC 2
- WIPE OUT 3
- RE VOLT
- SHADOW MAN
- RE VOLT
- WWF ATTITUDE
- POINT BLANK 2
- RAT ATTACK
- SYPHON FILTER
- SPORTS CAR GT
- BLOODLINES
- OMEGA BOOST
- ATTACK OF THE SAUCER MAN
- MONKEY HERO
- V-RALLY 2
- BLOODY ROAR II
- WORLD LEAGUE BASKETBALL
- CIRCUIT BREAKERS
- A.KOURNIKOVA TENNIS
- BUG'S BUNNY : VOYAGE
- DRIVER
- EVIL ZONE
- DIVER DREAM
- V3 RACING WHEEL
- G POLICE
- WARZONE 2100
- R-TYPE DELTA
- PUMA STREET SOCCER
- POY POY 2
- HEART OF DARKNESS
- GRAN TURISMO
- RIDGE RACER 4
- LES RAZMOKETS
- U.F.A. CHAMPIONS LEAGUE
- ASTERIX
- METAL GEAR SOLID
- PRO BOARDER
- X-MEN VS STREET FIGHTER
- POCKET FIGHTER
- MUSIC
- BUG'LIFE (1001 PATTES)
- TIGER WOODS 99
- TEST DRIVE 5
- CRASH BANDICOOT 3

Chaque semaine, des nouveautés !

Consoles, accessoires et jeux DREAMCAST

- BLUE STINGER
- AEROWINGS
- DREAM STYLE
- SEGA RALLYE 2
- TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
- TRICKSTYLE
- PSYCHIC FORCE
- POWERSTONE
- STREET FIGHTER ALPHA
- MARVEL VS CAPCOM
- UEFA STRIKER
- READY 2 RUMBLE
- PEN PEN
- NFL BLITZ
- MORTAL KOMBAT GOLD
- MILLENIUM SOLDIER EXPANDABLE
- HYDRO THUNDER
- INCOMMING
- DYNAMIT COP
- BUGGY HEAT
- BILLARD CLUB HOUSE
- HOUSE OF THE DEAD 2
- RED DOG
- TOY COMMANDER
- SONIC ADVENTURE

3617 CAPS

CADEAU !

Un «CD futé» offert
lors de votre première connexion !
Pour le recevoir, tapez le sésame :
MOINS
quand il vous sera demandé

1 vous choisissez le(s) produit(s) qui vous intéresse(nt)

2 vous laissez vos coordonnées sur Minitel*

3 vous recevrez le(s) produit(s) chez vous, par la Poste

Consoles, accessoires et jeux GAMEBOY

- POKEMON
- TARZAN
- LOONEY TOONS
- CAESARS PALACE II
- CRAZY BIKERS
- POKEMON ROUGE
- FOURMIZ
- LIGHT MAX 2
- SILICON VALLEY
- R-TYPE
- SUPER MARIO Color
- LA LEGENDE DE ZELDA DX
- OBELIX
- MAYA
- PRINCE OF PERSIA
- BUST A MOVE 4
- LUCKY LUKE
- TITI & GROS MINET
- LES SCHTROUMPFS
- BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3
- SUPER BREAK OUT
- FROGGER
- CENTIPEDE
- ISS 99
- DROP ZONE
- DEFENDER + JOUST
- 720 SKATE BOARDING
- GAME WATCH GALLERY 2
- ODDWORLD
- RAMPAGE
- POWER QUEST
- SHANGAI POCKET
- PITFALL
- LES RAZMOKETS

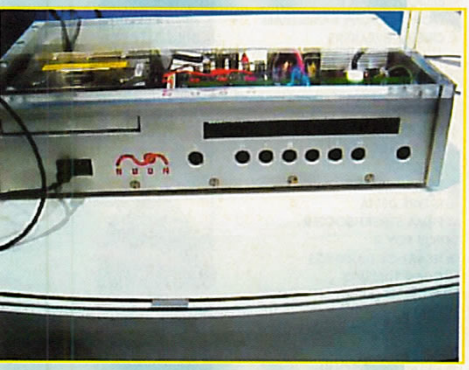
Découvrez également notre sélection de logiciels et accessoires pour PC et un vaste choix de DVD et K7 Vidéo, CD musicaux ...

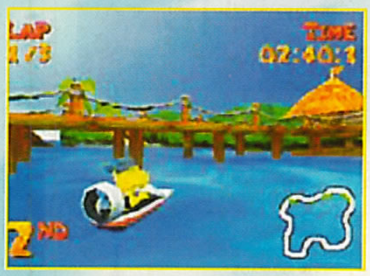
* Le temps de consultation dépend du produit commandé. Coût d'utilisation du service : 5,57 F/mn, Editeur Passion Informatique - Illustrations non contractuelles - Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les produits présentés reflètent l'offre du 01/10/1999 - 3617 CAPS se réserve le droit de supprimer certains d'entre eux de son catalogue.

AGANHA

NÉCROLOGIE

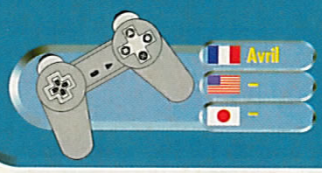
■ **Nuon.** Oui, les Ricains ont osé. Nuon (le fameux Project X) est une nouvelle console qui va sortir peu de temps après la PS2. Au programme : Myst, un jeu de karting, un puzzle... Ce sont Samsung et Toshiba qui s'y collent. Rendez-vous sous peu dans la rubrique nécrologique...





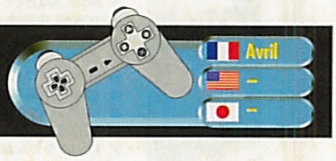
STAR IXIOM

Un jeu Namco passe rarement inaperçu. Star Ixiom sera son prochain shoot dans l'espace, à la Colony Wars. Le scénario reprend les héros des anciennes sagas de Namco, comme Starblade, Galaxian et Galaga. On peut jouer soit en vue cockpit, avec tous les écrans de contrôle, soit en vue arrière, avec le radar transparent, juste au-dessus de l'engin. La carte disponible grâce au bouton Triangle situe votre position exacte dans la galaxie. Pour se rendre à chaque point de la carte, il suffit d'y "jumper", et votre vaisseau vous y emmène à la vitesse de la lumière.
L'autre originalité se situe dans l'arrimage aux stations spatiales. Le pilote pourra descendre pour visiter les lieux, et parler aux gens. Cela permet de connaître l'objectif des missions, de discuter avec le commandant de bord, de sauvegarder, et de consulter d'autres données.



RAILROAD TYCOON II

La ruée vers l'or

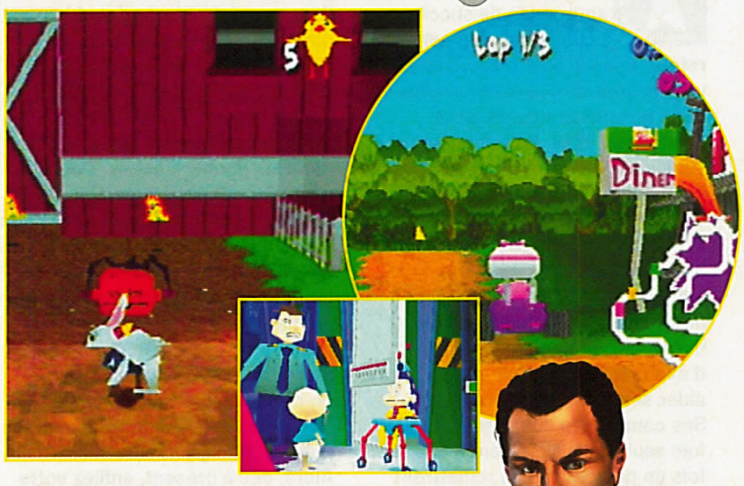


Après un joli carton sur PC, le deuxième volet de Railroad Tycoon débarque bientôt sur PS. Le principe reste dans la grande tradition des jeux de gestion à la Sim City. Le scénario se passe dans l'Amérique de la Ruée vers l'or du XIXe siècle. Le but est donc d'établir des liaisons ferroviaires pour relier les plus grandes villes entre elles, en essayant de ne pas perdre trop d'argent.

LES RAZMOKET FONT LEUR CINÉMA

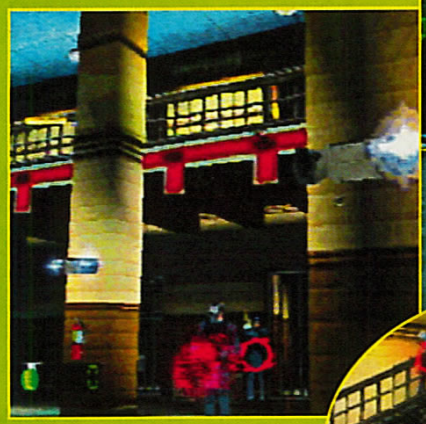
Arheu ! Arheu !

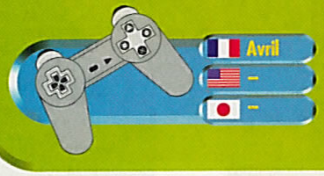
Lorsque l'on a des enfants, il vaut mieux ne pas les emmener dans un studio de cinéma. Surtout si ce sont des Razmoket. Chaque bébé râleur passera en vedette à tour de rôle dans le jeu. Casse bonbon, Couette Couette, La Binocle, ces petits ont des idées plein la tête et ne se gêneront pas pour vous guider vers de folles aventures. Une fois que vous aurez accompli une des quinze épreuves de course ou de recherche proposées, vous recevrez une clé qui vous ouvrira bien des surprises. Un titre multigenre qui plaira sans aucun doute aux plus jeunes.

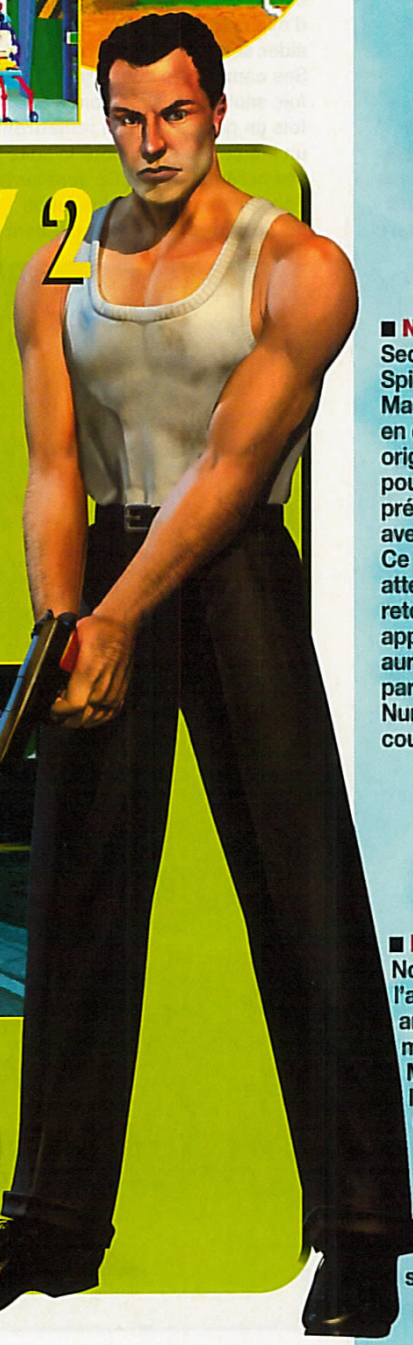


DIE HARD TRILOGY 2

Le premier Die Hard Trilogy avait laissé un excellent souvenir dans le cœur de nombreux joueurs, il y a de cela environ quatre ans. Avec la même licence et le même John McLane, la Fox va en réaliser un deuxième épisode, suivant le principe du premier.
Le jeu est divisé en trois parties totalement différentes. Une partie action 3D, dans laquelle John doit s'infiltrer et si possible ne pas se faire remarquer. Pour la partie tir sur écran, il faudra brancher un gun.
Enfin, la partie conduite vous met au volant de caisses diverses. Le but sera de tamponner les voitures des malfrats. Chaque partie est censée représenter un des films de la trilogie mais, au final, le scénario n'a plus beaucoup de rapport avec les films...







BOLOGNESE

■ **NINTENDO PLEIN AUX AS.** Nintendo of America vient d'annoncer que le film Pokémon et ses produits dérivés auraient rapporté 10 millions de dollars en novembre (soit 65 millions de francs). Sur l'année 99, le chiffre d'affaires provisoire de NOA s'élèverait à 30 millions de dollars (175 millions de francs), soit une progression de 50% selon les sociétés financières US.

■ **NOUVEAU DÉPART.** Seconde jeunesse pour Spiderman, la mascotte de Marvel. Spiderman #1 retrace en quelques pages les origines de ses super pouvoirs. Passé, mais aussi présent avec un affrontement avec un vieil ennemi: le lézard. Ce numéro 1, contre toute attente, nous offre aussi le retour de May Parker! On apprend qu'une doublure aurait remplacé May, enlevée par Osborn (le Bouffon vert)... Numéro collector avec couverture argentée en relief.

■ **NOUVELLE SÉRIE.** Nous vous l'avions annoncé le mois dernier, Marvel France lance Spidey-Girl, une nouvelle série bimestrielle qui met en avant la fille de Spider-Man. Souhaitons-lui autant de succès que son père.

CALZONE

■ **TUEZ-LES TOUS!** Que ceux qui en ont marre de voir la tronche de Pikachu partout se rendent immédiatement sur ce fabuleux site www.mustbedestroyed.com On peut y voir le célèbre Pokémon frappé, secoué, battu, noyé, écrasé, étranglé, saigné, enterré, harponné, cogné, bouffé, décortiqué, attaché, brûlé, traîné, sali, arraché, guillotiné, tronçonné et humilié, images à l'appui. Et pour clore ce spectacle saisissant, vous pourrez même envoyer vos propres vidéos.

■ **ALLO.** En partenariat avec Guillemot, Ubi Soft vient de créer une société spécialisée dans les jeux pour téléphones portables. Elle s'appelle Ludi Wap, et son capital est réparti entre Ubi Soft (20%), Guillemot Corporation (20%), et la famille Guillemot (60%).

■ **RAYMAN PARTOUT.** Guillemot va commercialiser un pack d'accessoires Game Boy dédié à Rayman, à l'occasion de sa sortie sur la petite portable. Il comprendra une loupe éclairante, une batterie rechargeable (avec adaptateur pour les deux types de Game Boy), un adaptateur secteur, et un câble Link. Le prix du pack sera de 139 francs. Guillemot a aussi prévu un sac aux compartiments spacieux, avec renforts de mousse. Le transport des consoles devient donc plus sûr. Prix du sac: 119 francs.

ECCO THE DOLPHIN

Histoire d'eau !

Avril
–
–

Après deux épisodes couronnés de succès, Ecco le dauphin est de retour. Encore une fois, on pourra voguer vers de nouvelles aventures dans un univers aquatique et mystérieux. Mais attention, lorsque vous aurez pénétré dans ce monde, il n'est pas sûr que vous acceptiez d'en ressortir.
En réaction contre la pollution des humains (genre les marées noires causées par l'Erika...), Appaloosa Interactive propose, à nouveau, d'incarner Ecco le dauphin, et d'explorer les mondes marins pour aider ses habitants en détresse. Ses camarades aquatiques, une fois sauvés, lui libéreront à chaque fois un passage ou lui remettront un indice bien utile pour la suite de ses pérégrinations. Ce sera surtout l'occasion d'admirer les fonds marins recréés amoureusement grâce à la puissance de la Dreamcast. La vie de dauphin n'est pas de tout repos, mais les paysages sont tellement beaux. Grâce à son sonar, Ecco pourra communiquer avec les autres mammifères marins ou se repérer dans les gouffres amers. Pour se défendre contre les requins affamés, il pourra charger avec son bec. Pour récupérer de l'énergie, il se nourrira de petits poissons inoffensifs. Enfin, comme Ecco est un mammifère, il devra régulièrement remonter à la surface pour reprendre un bon bol d'air pur, et en profiter pour faire quelques pirouettes à la plus grande joie des petits et des grands.
Alors, dès à présent, enfilez votre masque et votre tuba, et entraînez-vous à répondre à l'appel de l'océan. L'immersion est annoncée pour le mois prochain...

ECLECTIC Multimedia

WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55

AVIS AUX PROFESSIONNELS

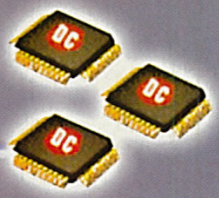
Une Gamme d'accessoires complète, de qualité & originales!

Sur DREAMCAST

NEXUS 4M

Des Cartes Mémoires de grande capacité & Connectables au PC pour l'échange de Sauvegarde par internet! Dispo en version 4M & 16 M!

Connectez les manettes PSX à la DC! Compatible avec les Vibrations!



La Puce Universelle DC est arrivée!

Boîtier de Couleur

Finie la mode du blanc! Colorez la DC!

Un Vibreur de qualité léger et puissant

Cable RGB Audio. Améliorez le rendu de votre image

Sur PSX

Connectez la manette PSX au PC! Compatible "Dual Shock"™

Boîtier de Couleur

Changez le look de votre PSX

Echangez les Sauvegardes entre les Memory Cards et le PC!

Sur GAME BOY

Une lampe flexible & modulable à souhait pour la Gameboy Color!

Vibration accentuée
Son amplifié
Piles rechangeables
Mini Stick

Des Prix alléchants, Des Conditions de paiement avantageuses... Contactez-Nous!

Les produits ECLECTIC Multimedia sont disponibles chez:

Alliance Multimédia NEXT GENERATION

Start Games www.startgames.com

STACK GAMES ACHAT-VENTE-ECHANGE

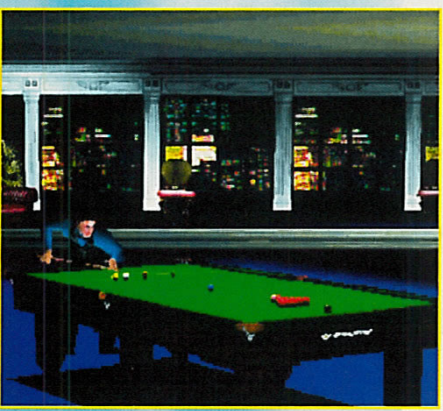
Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

TIRAMISU

■ **Quark Express.** Quantic Dream, les créateurs d'Omikron the Nomad Soul, , sont déjà sur un autre jeu sur DC et peut-être même PS2. Le projet s'appelle Quark. Pour l'instant, nous n'avons que des écrans de la version PC à vous montrer.

■ **Ferrari.** Bonne nouvelle ! Le superbe volant Ferrari Racing Whelle de Thrustmaster, qu'on a adoré sur PS, est aussi prévu sur DC. Son prix sera d'environ 500 francs. Bientôt en test dans un prochain numéro.

■ **La couleur de l'argent.** Codemasters se diversifie. Pour une fois que ce n'est pas un jeu de course qui est en préparation...
L'éditeur anglais nous sortira bientôt World Championship Snooker sur PS.

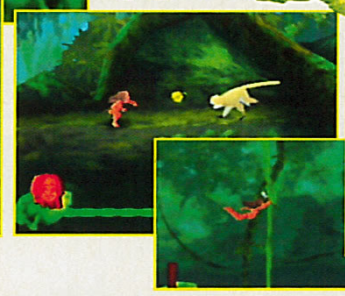


TARZAN

Banane

Avril
Dispo
–

Si vous n'avez pas encore vu ce superbe dessin animé signé Disney, dépêchez-vous. Après la version PS, Tarzan débarquera sur N64. Le jeu reprend les mêmes niveaux que la version PS, et donc les scènes principales du film. On pourra incarner à tour de rôle Tarzan et Jane, dans ce jeu de plates-formes sur 13 niveaux, plus 14 niveaux bonus. Par contre, l'espace réduit de la cartouche a complètement zappé les cinématiques du jeu, les remplaçant par des images fixes.

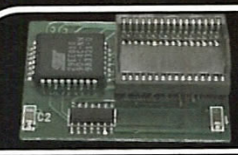


THEME PARK WORLD

La gestion de parc d'attractions est devenue accessible avec Theme Park. Le nouveau volet, qui était déjà sorti sur PC, s'appellera Theme Park World. On peut à présent choisir entre plusieurs types de parc. Ensuite, à vous d'installer les attractions, les commodités, les circuits et les systèmes de surveillance. Embauchez vos équipes, et formez-les. Dans le parc, c'est toute une vie qui s'anime, et il faut faire bien attention à la satisfaction des clients, sans pour autant exploser les budgets. Sur une interface simple et rigolote, un petit bonhomme explique et commente le jeu, en donnant de précieux conseils. Au final, Theme Park World est fidèle aux créations antérieures de Bullfrog. On attend avec impatience sa sortie.

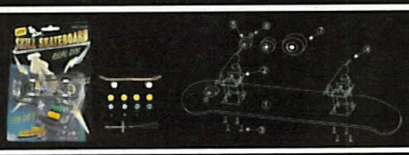
Avril
–
–

VGA INTERNATIONAL

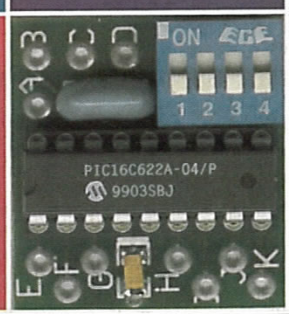


MODIFICATION

PS Game Enhancer interne scph9000
PS Game Enhancer
PS Puce de modification
PS Cable RGB A/V
DC Puce de modification
DC Cable RGB



GOODIES



Kit Porte Clefs (PS, N64, DC)
Porte Clefs Alien
Gamme Mini Skate
PS Calculator Pad
PS Stickers
Autres...

ACCESSOIRES

Manettes standards, vibrantes, analogiques
Pistolets DC, PS Adaptateurs PS-PC, PS-DC
Cablages, Cartes mémoires, etc...
Boitiers transparents PS, DC

GAME STATION est une marque déposée par SIDE PRODUCTION

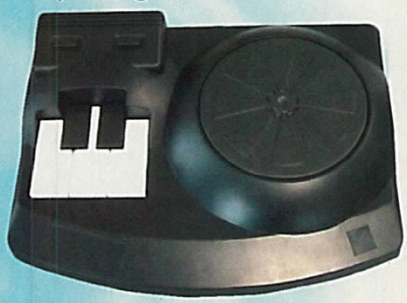
Playstation est une marque déposée par SONY
Nintendo64 est une marque déposée par Nintendo
DREAMCAST est une marque déposée par SEGA

www.vga-international.com

TEL: 03 89 528 542
FAX: 03 89 579 218

PIZZA

■ **Beatmania.** Pour la sortie française dans les mois qui viennent, Konami a corrigé légèrement le pad dédié à ce simulateur de DJ. Le pad français sera plus robuste, avec des touches de clavier plus soignées.



■ **Time Crisis.** La suite de ce jeu de tir de Namco sur PS sera Time Crisis : Project Titan. Et voici le logo !

■ **Platinum.** Les prochains titres à petit prix sur PS : Tomb Raider III, Moto Racer 2, Ridge Racer Type 4, 1001 pattes, Spyro, Crash Bandicoot 3 et Tenchu Stealth Assassins.

■ **Toca voyager.** Toca Touring Car 3 ne s'appellera plus Toca. WTC World Touring Cars se passera cette fois-ci tout autour du Globe, et non plus seulement en Angleterre. Les 23 circuits seront situés en Europe, en Amérique, en Australie et au Japon.

■ **Retard.** Dragon Quest VII est une nouvelle fois reporté à la période avril-mai. C'est la panique chez les autres éditeurs qui revoient leur planning afin d'éviter le choc avec le jeu le plus attendu au Japon.

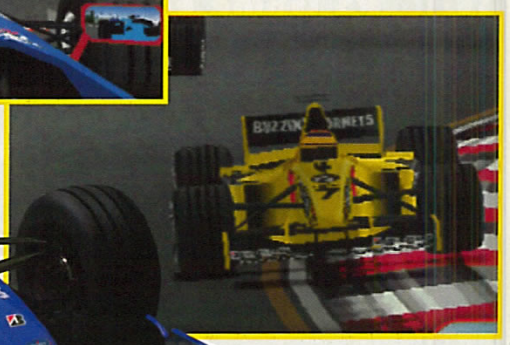
■ **Arc et Erc.** A l'occasion de sa sortie américaine, Working Designs prévoit de commercialiser un pack spécial bonus contenant les trois Arc The Lad sortis au Japon.

F1 2000

Comme en vrai

Il ne manque plus grand-chose dans le catalogue d'EA Sports. L'éditeur américain veut s'attaquer aux jeux de formule 1, avec F1 2000. Pour l'occasion, ils ont mis le paquet, en raflant la licence exclusive de la FIA qui donne droit aux vrais noms des pilotes, des circuits et des écuries, avec les nouvelles voitures de la saison 2000. Les commentaires seront assurés par Jean-Louis Moncet himself.

Quelques options intéressantes ont été implémentées, comme la possibilité d'étudier instantanément ses exploits, en pleine course, sous un autre angle de vue.



FUR FIGHTERS

Fur Fighters s'adresse aux tout petits. Dans ce jeu d'action 3D, on a le choix entre plusieurs persos mignons aux démarches pataudes. Chacun a ses petits avantages. Par exemple, le pingouin sait nager, le chat peut grimper et le chien est doué pour creuser. En passant par certains points, on peut se métamorphoser en un autre animal. Ces petits animaux sont tous armés d'un gros gun, et le maniement n'est pas sans rappeler celui des Doom-like, avec la vue subjective plantée dans le stick analogique, et les déplacements dans les boutons de la main droite.

Amis mutants,

tous à vos stylos !!

prix habituel
12 numéros : 420F

1 Abonnez-vous 1

Recevez le jeu Resident Evil 3

2

379F prix public

519F au lieu de ~~799F~~

3 Faites une économie de 280F !

4 Reprenez votre pad

et vivez de nouvelles aventures avec Nemesis, le mutant indestructible, ou presque... A vous de jouer !

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~799F~~ soit 280F d'économie.

Je recevrai le jeu Resident Evil 3 sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑ Tél.: (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

RE98

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Resident Evil 3 au prix de 379F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

© CAPCOM CO., LTD. 1999. Tous droits réservés. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS. Publié par Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.

ANIMÉ+

■ **Yu-gi-oh ! 7.** Les héros mènent le combat final contre leur adversaire du moment dans un RPG-plateau. Cette fois, un seul jeu des ténèbres occupe la majorité du manga.

■ **Clamp School Detectives 1.** Le studio Clamp pète vraiment les plombs avec ce titre. Trois écoliers BCBG jouent les détectives pour femmes en détresse. La niaiserie des enquêtes est édifiante !

■ **Detective Conan 19.** Pour des investigations de plus haut niveau, intéressez-vous aux aventures de ce mini-détective. Voilà enfin un manga qui contient une bonne dose de dialogues !

■ **Dragon Ball 40.** Sangoku passe en super saïyen 3 et Gotenks apparaît, suite à la fusion entre Trunks et Sangoten. Tous ces efforts vont s'avérer inutiles face au nouveau Boo.

■ **Slam Dunk 5.** Le manga de T. Inoue propose un basket assez délirant. Même ceux qui n'apprécient pas trop ce sport peuvent s'intéresser au match de ce volume.

■ **I'll Génération basket 4.** On tombe ici quasiment dans le shojo-manga, vu que les problèmes sentimentaux et relationnels des personnages constituent l'essentiel du scénario.

BASTARD 19

La tradition au placard

Bastard 19 provoque encore une coupure par rapport aux volets précédents. Les démons ont envahi le plan terrestre après l'anéantissement des anges. DS et quatre anges survivants s'allient contre un diable majeur bien trop fort pour eux. Hagiwara met définitivement fin au style heroic-fantasy traditionnel des premiers volumes. Il se lance donc dans des combats à rallonges carrément repompés sur "Dragon Ball Z". L'action à outrance est alors au rendez-vous, mais le scénario va se figer pour un bon bout de temps.
Glénat.

KENSHIN LE VAGABOND 9

Kenshin va devoir changer ses habitudes. Son sabre sans tranchant se brise dans un duel et son passé d'assassin refait surface à Kyoto. Actuellement, seul l'ancien Kenshin, c'est-à-dire Battosaï l'assassin, semble capable de se débarrasser de son successeur Shishio. On espère donc prochainement une évolution du personnage de Kenshin. Il serait nécessaire de rompre le train-train des volumes précédents. Côté graphisme, l'auteur a trouvé ses marques et c'est très bien comme ça. On rappelle que Kenshin possède aussi sa série TV au Japon, et elle comporte un sacré paquet d'épisodes.
Glénat.

PRINCESSE MONONOKE

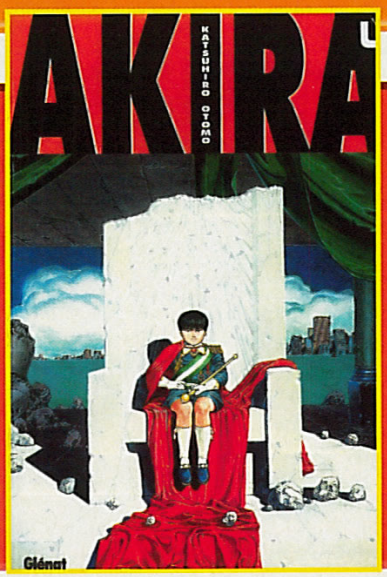
Le dernier Miyasaki

Le film d'animation "Princesse Mononoké" de Hayao Miyasaki sort maintenant en animé-comics. C'est-à-dire que les images du film sont imprimées en couleur avec les dialogues mis en bulles. Deux volumes sur quatre sont déjà disponibles.
Miyasaki reprend un thème écolo qui lui est cher : les conflits entre la nature et les hommes. La princesse Mononoké est une jeune fille élevée par des loups qui défend la forêt et ses créatures contre l'expansion humaine. L'action se déroule dans un Japon médiéval assez baroque. Attendez-vous à des combats sanglants, mais aussi à une sacrée confiture de sentiments. Tous ceux qui apprécient Miyasaki ("Mon voisin Totoro", "Porco Rosso") ne seront pas déçus.
Glénat.

KEN LE SURVIVANT 5

Ce volume 5 voit se renforcer l'association entre Ken et Rei. Rei est un personnage qui prend de l'importance au fil de la série. Sa technique tranchante offre en effet une alternative de mort intéressante aux grosses brutes stupides qui abondent. Tetsuo Hara nous gâte avec un dessin détaillé et très typé, bien supérieur à celui utilisé dans la série TV. Quant au scénario de Buronson, il contient une bonne dose d'humour noir sur un fond postapocalyptique exagéré. Ce manga est une œuvre mythique à aborder au second degré, sinon plus.
J'ai lu – Manga.

AKIRA

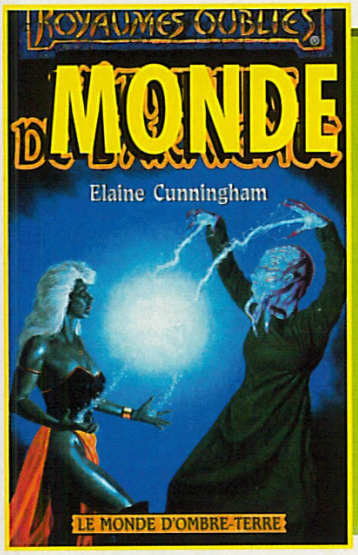


L'énorme tome 4 d'AKIRA en noir et blanc prend de la place sur une étagère. Ses 400 pages occupent un bon moment et font resurgir en mémoire le film et la version couleur du manga. Cette version N&B donne une note différente à ce titre qui ne date pas d'hier. Cette esthétique semble ajouter un certain réalisme à l'aventure et développer le côté sombre des personnages. Dans ce volume, Tetsuo et Akira se sont autoproclamés seigneurs du Grand Empire de Tokyo. Mais la ville est devenue un champ de ruines où règne le Chaos. Il ne faut donc pas s'attendre à ce que les choses s'améliorent.
Glénat.

DRAGON HEAD

Tête de mort

Ce cinquième volume de Dragon Head se révèle un peu moins noir et glauque que le précédent. Les deux héros, Téru et Ako, tombent enfin sur une âme charitable dans leur univers postapocalyptique désespéré. Ne vous laissez surtout pas influencer par les horribles visages de certains personnages, ils sont faits pour renforcer l'ambiance chaotique du manga. Vous découvrirez ensuite qu'après une petite fin du monde, les blessures sont aussi bien mentales que physiques. En tout cas, vous ne rêverez sûrement pas de participer au genre d'aventure qu'expérimentent les personnages du manga.
Manga Player.



D'OMBRE-TERRE

Côté vrai bouquin, pour s'occuper en voyage ou au bureau, je vous conseille de lire les aventures de Liriel, la ravissante elfe noire. Ce volume correspond aux numéros 38 et 39 des "Royaumes oubliés", aux éditions Fleuve Noir, écrits cette fois par Elaine Cunningham. Dans la cité souterraine des maléfiques elfes noirs, Liriel ne tient pas à devenir prêtresse de Lloth, la déesse araignée. Elle apprend la magie grâce à son archimage de père et rêve de fouler le monde de la surface, sans toutefois renier ses terribles origines. Ces livres, sous licence TSR, gardent bien l'esprit des aventures médiéval-fantastiques de Donjons et Dragons.

HELP ME !!

Auto-parodie

Bon nombre d'auteurs ont vu leurs personnages de mangas réutilisés pour créer des parodies érotiques. Ils ne donnent jamais leur accord, mais les droits d'auteur s'interprètent différemment au Japon. Joji Manabe, le créateur d'"Outlanders", "Karavan Kid", etc., a eu la bonne idée de prendre les devants en sortant ses propres parodies. C'est actuellement un secteur qui marche du tonnerre et les boutiques spécialisées abondent. Manabe n'y va pas avec le dos de la cuiller, et il s'attaque même aux personnages d'autres auteurs.

CURIOSITÉS PS

■ **Kitty on your lap.** Ce sympathique jeu Playstation reste en import. Il met en scène trois filles-chattes étudiantes dans un style assez "digital comics". Il remporte au Japon un large succès qui dépasse le cercle fermé des otakus. On trouve un paquet de goodies sur les trois héroïnes : posters, pochettes, pencil-boards, tapis de souris et même des porte-clés. Les multiples illustrations sont toujours mignonnes et rigolotes. Ce jeu provient de chez Kaneko Culture Publishers & Movic.

■ **Bakuretsu Hunter.** La série animée TV et OAV devient aussi un RPG médiéval-fantastique. Attention, le groupe d'aventuriers à gérer se classe dans l'alignement Chaotique Neutre le plus total. Autrement dit, les héros sont tous complètement fous ! Il y a un berserker obsédé sexuel, un barbare toujours en concours de musculation, un prêtre timide et désabusé, une tueuse sadique en tenue topless avec casquette SS, et sa sœur plus réservée en costume SM. La Déesse de la Justice vous confiera des quêtes qui aboutiront le plus souvent au nettoyage par le vide et à la destruction totale.

■ **Ceux qui chassent les elfes.** Cet autre titre correspond à un RPG tiré de le série TV du même nom (voir rubrique animé C+ 97). Quand un animé rencontre un certain succès au Japon, il est aussitôt adapté en jeu vidéo. Le jeu ne sort pas du domaine import, puisqu'il s'adresse uniquement à ceux qui ont apprécié l'animé.

Découvrir les produits les plus innovants du marché

Conserver une avance sur la concurrence

Etre informé sur les nouveautés en permanence

Mediasoft
MULTIMEDIA

le premier grossiste en innovation permanente

Toute l'équipe de **Mediasoft Multimedia** observe en permanence les principaux marchés de la planète pour vous rapporter leurs découvertes les plus étonnantes.

Nos **produits exclusifs** sont soutenus par une véritable **stratégie de communication et de promotion.**

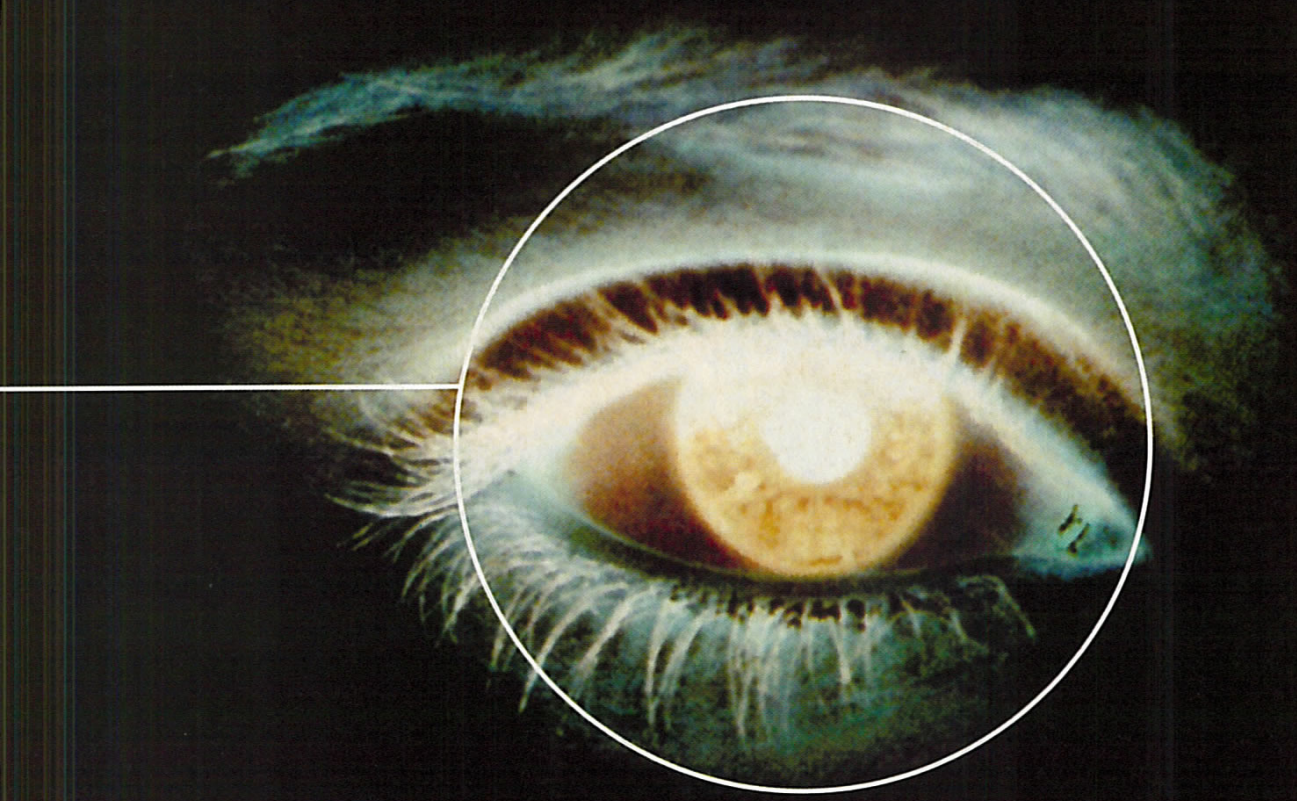
Nous vous proposons également un **choix immense de jeux vidéo**, sur tous les supports du marché (Playstation™, Dreamcast™, Nintendo 64™, Game Boy™, etc.) et de **produits dérivés** immédiatement disponibles en stocks. **livraison en 24 h ou enlèvement sur place dans notre Show Room.**

Revendeurs, centrales, distributeurs Contactez-nous :

Tél.: 01 39 91 50 01
Fax: 01 39 91 69 26

MEdiasoft

MULTIMEDIA



Votre grossiste en jeux video et produits innovants pour l'Europe entière

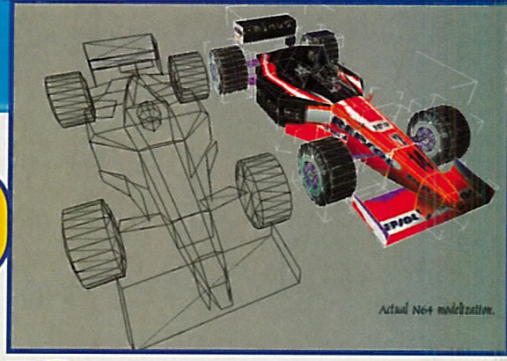
Un regard sur le futur...

Distributeur exclusif

PlayStation | NINTENDO 64 | Dreamcast | GAME BOY COLOR | CDROM PC/MAC | Graphic Kit SONY PLAYSTATION | ETC.

Réservé aux professionnels

F1 Racing Championship



La modélisation des véhicules a été particulièrement soignée.

C'est dans leur studio de développement de Montréal que les créateurs de Monaco GP ont invité Consoles+ à découvrir leur nouveau jeu de F1. Pas de jaloux, puisque la Playstation, la Nintendo 64, la Game Boy Color et la Dreamcast vont chacune accueillir une version de F1 Racing Championship.

GAME BOY

La Game Boy Color ne permet évidemment pas les mêmes performances que les autres consoles. Les tracés sont tout de même bien reproduits, et la possibilité de piloter en vue intérieure est une première sur la petite Nintendo.

Les décors sont nombreux et de qualité.

Un mode Mission propose de relever de petits défis.

NINTENDO 64

Cette version propose les mêmes options que celle sur Playstation, plus des modes Championnat et Time Attack en Arcade.

La vue depuis le cockpit est très bien réalisée.

L'animation des stands est remarquable et originale.

Le mauvais temps change totalement la tactique de course.

On peut regarder un Replay après chaque course.

PLAYSTATION

Cette version proposera un mode Simulation comprenant un Single Race, un Time Attack, un Championnat, un mode Duel, et enfin une école de pilotage. Le mode Arcade comprendra un mode Duel, et des courses aux check-points.

Plusieurs vues sont proposées, dont deux de l'intérieur du cockpit.

Les pneus fument au freinage et à l'accélération.

Des flammes sortent quelquefois des échappements.

Admirez la modélisation et les reflets sur la carrosserie.

F1 Racing CHAMPIONSHIP

La formule 1, chez Ubi Soft, on connaît et on aime ça. Plusieurs équipes de développement (Canada, France, Asie...) ont été mises à contribution, et ont travaillé d'arrache-pied pour nous livrer ce titre quasi simultanément sur quatre consoles différentes. L'un des principaux objectifs est d'offrir aux joueurs une simulation réaliste, ainsi que la possibilité d'effectuer des courses rapidement, pour le plaisir et le fun. En fait, quelle que soit la console, chaque version proposera un mode Arcade ainsi qu'un mode Simulation. L'obtention de la licence officielle FIA a permis aux développeurs d'inclure les vingt-deux participants du championnat 1999, ainsi que les onze écuries. Bref, on retrouvera MM. Schumacher, Hakkinnen, Alesi et tous les autres, ainsi que leurs Ferrari, Mac Larren, Williams... Les seize circuits du championnat du monde de F1 sont eux aussi reproduits (même le nouveau circuit en Malaisie).

Le souci du réalisme

En fonction des capacités de chaque console, les développeurs ont tenté de reproduire le plus fidèlement possible les tracés des différents circuits, les reliefs, les décors, ainsi que les diverses textures de l'environnement. En mode Simulation, de très nombreux réglages peuvent être effectués sur les bolides. Toujours dans un souci de précision, les développeurs déclarent s'être inspirés de la télémétrie des véritables F1, et donc être en mesure de proposer des modifications très réalistes: suspensions, hauteur de caisse, freins, ailerons, boîte, pneus, braquage et quantité d'essence. La version Dreamcast offrira quelques options de réglage supplémentaires. De même, les effets visuels et les sons ont fait l'objet d'un travail particulier. Ainsi, pendant le déroulement des courses, on peut apercevoir de la fumée au freinage, des étincelles lorsque la caisse touche le sol, des flammes jaillissant des pots d'échappement, ou encore de l'herbe collée aux pneus après une sortie de route. Et pour couronner le tout, les développeurs annoncent une intelligence artificielle inédite. Plusieurs critères, comme par exemple l'adresse, l'agressivité et la rapidité, vont varier selon les pilotes, en respectant leurs résultats de l'année 1999. A titre d'exemple, le chef de projet nous a annoncé, en souriant, qu'il faudrait être méfiant en doublant Pedro de la Rosa, un pilote qui a provoqué quelques accrochages l'année dernière.

Le plaisir avant tout

Le premier objectif étant le plaisir du joueur, un effort considérable a porté sur la maniabilité des voitures, ainsi que sur le fun global du jeu. La sensation de vitesse, la direction sensible mais précise, et le freinage surpuissant feront rapidement monter l'adrénaline. Le mode Arcade consistant à passer des chek-points permettra de s'amuser sur les différents circuits sans être obligé de se prendre la tête avec les réglages.

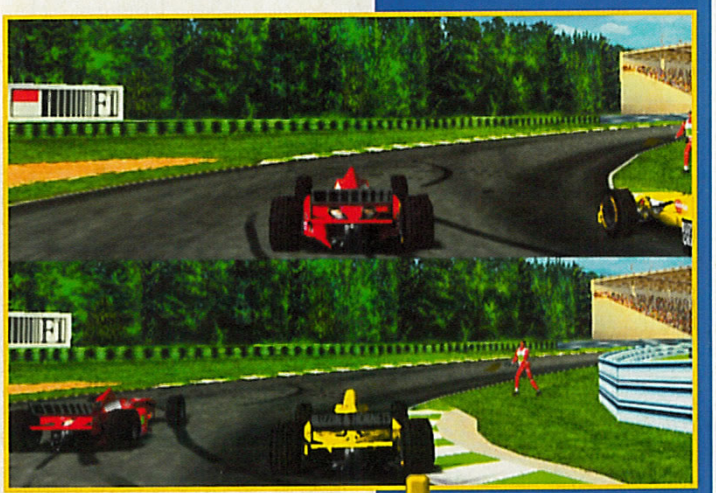
Enfin, notons que le mode 2 joueurs en écran splité permettra de se confronter avec ses amis dans la voiture et sur le circuit de son choix. Ubi Soft annonce la sortie des quatre titres pour le printemps 2000...

DREAMCAST

Nous n'avons pas pu voir tourner la version Dreamcast, mais voici quelques écrans en guise d'avant-goût.

Les possibilités graphiques de la Dreamcast ont l'air d'être exploitées.

Plusieurs vues seront disponibles.



Comme pour les autres versions, il y aura un mode Duel.

On peut s'attendre à une modélisation des véhicules particulièrement réussie.

Medievil 2

Après le succès du premier opus, Sony a pris l'excellente initiative d'inviter Consoles+ dans ses laboratoires de Cambridge, en Angleterre, afin de nous présenter le développement de la suite.

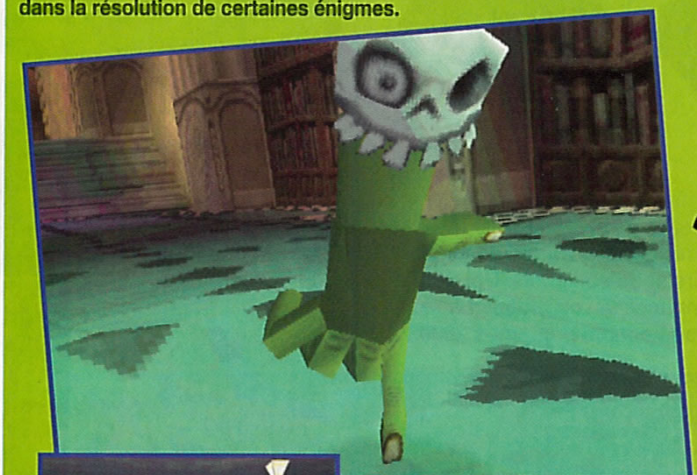
PLAYSTATION

SONY CAMBRIDGE

Avril

UN NOUVEL HOMME

Pour son grand retour, Dan a renouvelé sa garde-robe. Ainsi, on pourra le croiser habillé en élégant gentleman, en aborigène coiffé de plumes, en grand boxeur viril, ou encore la tête enfichée sur une main ambulante (comme celle de la famille Addams). Au total, il aura droit à trois corps différents, qui serviront dans la résolution de certaines énigmes.



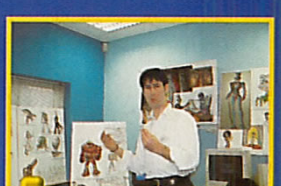
LE STAFF !

On ne voit jamais leurs têtes. Voici donc l'occasion de découvrir ces personnages passionnés par leur travail.

Andrew, le big boss du studio, présente Medievil 2.

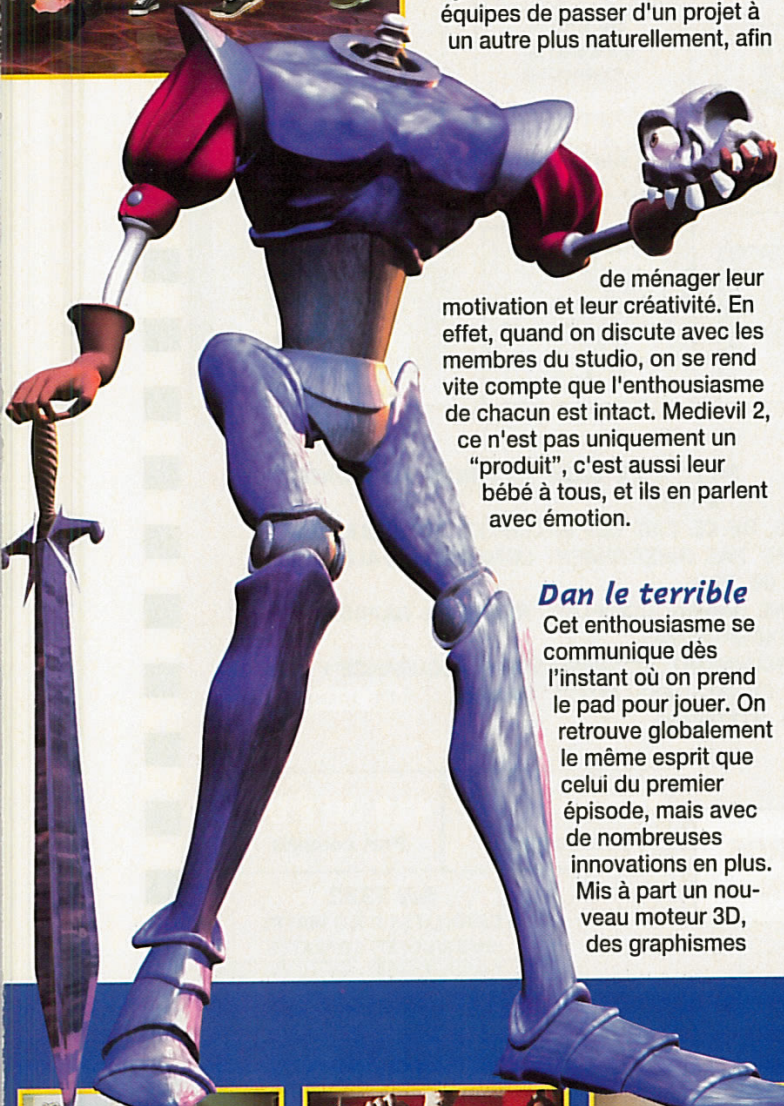
James explique la création des maps et des différentes formes du héros.

Andrew chatouille nos oreilles avec les musiques du jeu.



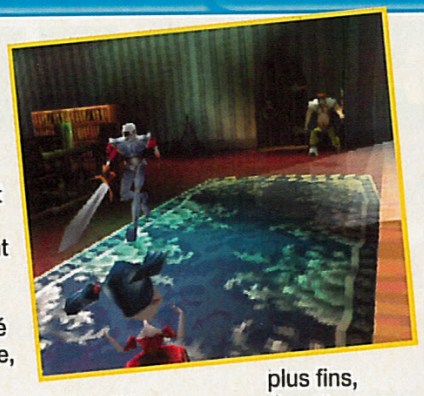
Jason montre les esquisses et les dessins qui ont servi pour l'élaboration des éléments graphiques.

C'est la même équipe qui s'est occupée de ce deuxième volet. Et, apparemment, elle a su préserver son enthousiasme et sa passion. Avec l'expérience acquise lors du développement du premier épisode, elle a même gagné en efficacité. Le travail "inutile", ou non exploité dans la version commercialisée, a été réduit au minimum. De plus, le studio a adopté des cycles de travail permettant aux équipes de passer d'un projet à un autre plus naturellement, afin de ménager leur motivation et leur créativité. En effet, quand on discute avec les membres du studio, on se rend vite compte que l'enthousiasme de chacun est intact. Medievil 2, ce n'est pas uniquement un "produit", c'est aussi leur bébé à tous, et ils en parlent avec émotion.



Dan le terrible

Cet enthousiasme se communique dès l'instant où on prend le pad pour jouer. On retrouve globalement le même esprit que celui du premier épisode, mais avec de nombreuses innovations en plus. Mis à part un nouveau moteur 3D, des graphismes plus fins, des décors encore mieux travaillés et des animations plus fluides, le héros, Dan, a eu droit à un petit lifting. Son torse est plus baraqué, sa tête plus grande, et ses gestes sont plus naturels. Ensuite, il a gagné de nouveaux mouvements, comme grimper aux murs, à la façon d'un crabe. Les créateurs ont aussi pris un malin plaisir à introduire des armes complètement anachroniques (l'action se passe dans l'Angleterre victorienne). La plus surprenante est sans doute la grosse mitrailleuse. Notre revenant pourra également charger avant de frapper. De plus, Dan pourra se glisser dans plusieurs corps. Il lui suffira de placer sa tête sur un autre corps (sans tête), et il pourra le diriger à sa guise.

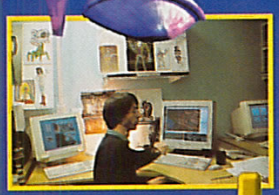


Des détails qui tuent

De nombreux détails ont été introduits. Par exemple, le changement d'arme sera moins contraignant. Avec une combinaison de boutons, Dan pourra alterner entre deux armes préalablement sélectionnées, sans passer par les menus. Autre exemple marrant : quand on fait apparaître le menu des items, on peut bouger la caméra dans tous les sens, alors que l'action reste figée. Ce qui n'est pas sans rappeler les séquences spectaculaires de "Matrix". Ce sont ces petits plus au niveau ergonomique qui caractérisent les grands jeux. Et en ce qui concerne Medievil 2, on n'en doute plus, ce sera un grand jeu.

RAMBO

Dan sera bardé de nouvelles armes. Au lieu d'avoir des lames identiques, mais de plus en plus puissantes, notre héros accédera à un véritable arsenal. En vrac : hache de guerre, fusil à pompe, grosse épée à deux mains et même un gros pétard à la Duke qui fait plein de bruit.

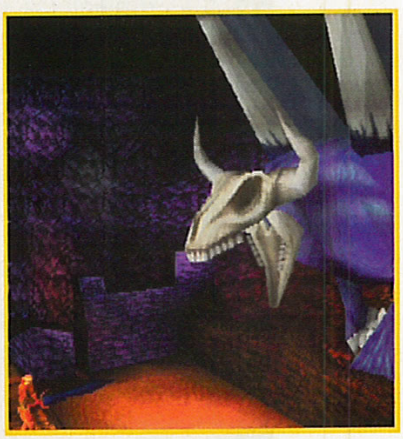


Peter donne un cours particulier de placage de texture et d'effets de lumière.

Nina et Jason arborent fièrement le story-board des scènes cinématiques.

Julian et James nous exposent les secrets de la programmation du moteur 3D.

Justin commente l'animation des personnages, et les subtilités dans la déformation des polygones.



CD SERVICE

10, avenue St. Simond – 73100 AIX-LES-BAINS – Tél: 04 79 61 04 50 –

LE N°1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE

KINYO

TOUS MODELES GARANTIE 1 AN

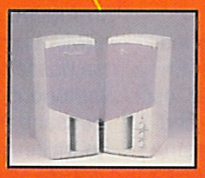
LIVRAISON POSSIBLE SUR TOUTE L' EUROPE
TEL DE L' ETRANGER :
00 33 4 79 61 04 50

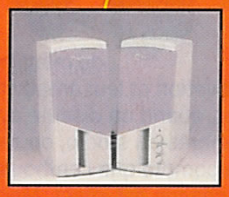
METTEZ DES WATTS SUR VOS CONSOLES !!!

PS 315 S
2 X 3 WATTS
+ SURROUND
229.00 F PSX
249.00 F DC
Port compris

PS 515 S
2 X 5 WATTS
+ SURROUND
289.00 F PSX
309.00 F DC
Port compris

PS 71 S
2 X 10 WATTS
+ SURROUND
359.00 F PSX
379.00 F DC
Port compris





6 WATTS RMS | **10 WATTS RMS** | **20 WATTS RMS**

LES SYSTEMES ACCOUSTIQUES KINYO **SONT A LA BASE DESTINES AU MONDE INFORMATIQUE PC & MAC .**
LA CONNECTIQUE A ETE REVUE PAR NOS SOINS, DE CE FAIT LES ENCEINTES ACTUELLEMENT DISPONIBLES DANS LE COMMERCE NE SONT PAS DIRECTEMENT COMPATIBLES AUX CONSOLES DE JEUX.
NOUS AVONS CHOISI DE VOUS PROPOSER UNE GAMME COMPLETE AYANT UN RAPPORT QUALITE PRIX EXCEPTIONNEL.
SACHANT QUE NOS PRIX COMPRENNENT : LE TRANSPORT RECOMMANDE + ASSURANCE + LIVRAISON AVEC LA CONNECTIQUE RENDANT COMPATIBLE NOTRE GAMME KINYO **A VOTRE CONSOLE DE JEU PREFEREE.**

479.00 F PSX
Port compris

499.00 F DC
Port compris

SA 4315
SATELLITES 2 X 3 WATTS
SUBWOOFER 15 WATTS

21 WATTS RMS

LE GROS SON

SA 1031
SATELLITES 2 X 5 WATTS
SUBWOOFER 20 WATTS

449.00 F PSX
Port compris

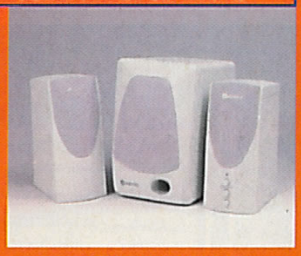
469.00 F DC
Port compris

30 WATTS RMS

399.00 F PSX
Port compris

419.00 F DC
Port compris

SW 7352
SATELLITES 2 X 3 WATTS
SUBWOOFER 10 WATTS



16 WATTS RMS

LA PLUPART DES TV DE 36 CM SONT EQUIPES DE HAUT-PARLEURS MONO DE 1 A 3 WATTS RMS CE QUI VOUS DONNERA UNE IDEE DE LA PUISSANCE DE NOS SYSTEMES ACCOUSTIQUES.

PUISSANCE = QUALITE

Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.CD SERVICE n'est soutenu et n'est affilié à aucune marque , n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux.

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles

CD SERVICE

10, avenue St. Simond – 73100 AIX-LES-BAINS – Tél: 04 79 61 04 50 –

LE N°1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE

KINYO

TOUS MODELES GARANTIE 1 AN

METTEZ DES WATTS SUR VOS CONSOLES !!!

CD SERVICE INNOVE UNE FOIS ENCORE

SORTIE NATIONALE LE 15 MARS 2000

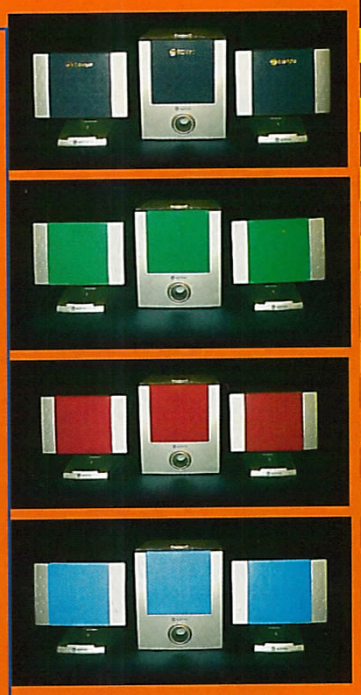
SW 210 C

1 SUBWOOFER
2 SATELLITES LIVRES AVEC
4 LOTS DE FACADES COULEUR INTERCHANGEABLE PAR CLIPS

329.00 F PSX

349.00 F DC

Port compris



10 WATTS RMS

SW 201
NOUVELLE TECHNOLOGIE
SATELLITE EXTRA-PLAT 2 X 1 WATT
SUBWOOFER 5 WATTS RMS

7 WATTS RMS

299.00 F PSX
319.00F DC
Port compris

PC JOYDAPTER
Connectez vos manettes et volant PSX à votre PC sur port USB

229F
Port compris

DREAMCAST JOYDAPTER
Connectez vos manettes
ET VOLANT PSX à votre DREAMCAST

	QUANTITE
PS 315 S PSX .....229.00 F	
PS 315 S DC.....249.00 F	
PS 515 S PSX.....289.00 F	
PS 515 S DC.....309.00 F	
PS 71 S PSX.....359.00 F	
PS 71 S DC.....379.00 F	
SA 4315 PSX.....479.00 F	
SA 4315 DC.....499.00 F	
SA 1031 PSX.....449.00 F	
SA 1031 DC.....469.00 F	
SW 7352 PSX.....399.00 F	
SW 7352 DC.....419.00 F	
SW 201 PSX.....299.00 F	
SW 201 DC.....319.00 F	
SW 210 C PSX.....329.00 F	
SW 210 C DC.....349.00 F	
PC JOYDAPTER.....229.00 F	
DC JOYDAPTER.....229.00 F	
NEXUS 4 MB DC.....249.00 F	

CARTE MEMOIRE
POUR DREAMCAST
NEXUS 4 MB
AVEC CABLE POUR
RELIER A UN PC
4 FOIS PLUS PUISSANT
QUE LE VMS
249.00 F
Port compris

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre Remboursement (+20 F)
☐ CB n° _____ Valable jusqu'au : ____

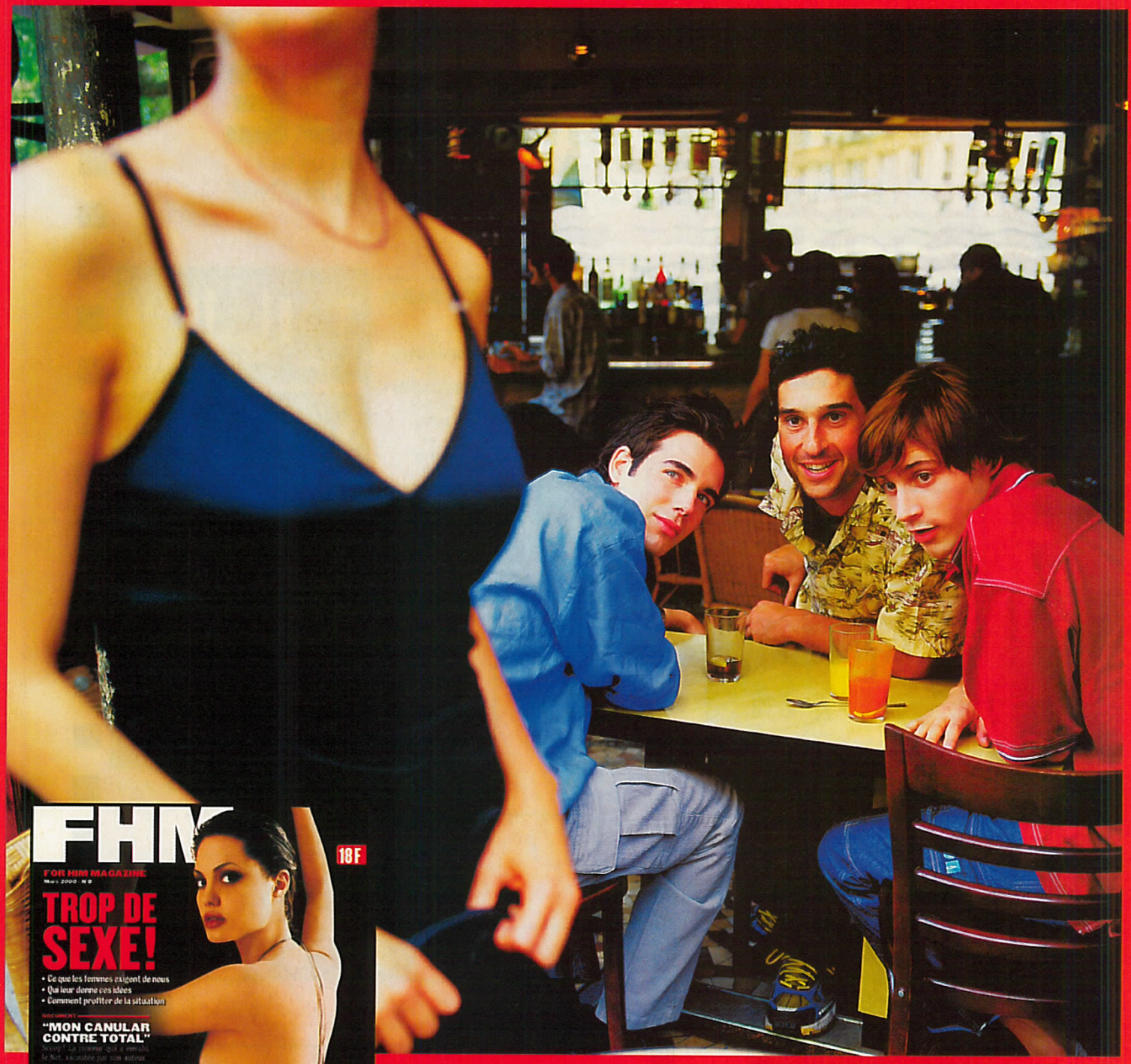
A retourner avec votre règlement à : CD SERVICE VPC Signature :

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

COUPON A RETOURNER AVEC VOTRE REGLEMENT A CD SERVICE VPC 10 AVENUE DE SAINT SIMOND 73100 AIX LES BAINS

Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.CD SERVICE n'est soutenu et n'est affilié à aucune marque , n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux.

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles



FHM... Les hommes vont prendre une mauvaise habitude de plus.

18 F seulement
N° 8 en vente dès le 24 février.

Europe 2

FHM
FOR HIM MAGAZINE

MAGAZINE TYPIQUEMENT MASCULIN

TEST

Le mois de mars, d'habitude très calme en nouveautés, est marqué cette année par la sortie simultanée de plusieurs épisodes de Resident Evil : Code Veronica sur Dreamcast, Resident Evil 3 et Gun Survivor sur Playstation. De quoi peindre en rouge vos nuits les plus blanches. Du gore, encore, avec Soul Reaver sur Dreamcast et un peu de détente avec Tony Hawk's (N64) et Coolboarders 4 (PS). En mars, pas d'eau, pas d'air, mais rien que des bonnes choses.

Mégahit

CRAZY TAXI™

Vous êtes le chauffeur d'un taxi cabriolet indestructible doté d'un moteur surgonflé. Partout où vous passez, c'est la panique et l'anarchie. Les cabines téléphoniques volent, les terrasses des cafés sont dévastées, et les usagers de la route n'ont plus qu'à aller chez le carrossier...

Dans cette "simulation" de taxi, votre objectif est de prendre le plus de clients et de les emmener là où ils veulent aller en un temps limité. Le jeu se déroule dans une immense ville aux dénivelés prononcés (un air de ressemblance avec San Francisco est perceptible par moments). Les dimensions de cette ville sont tout simplement hallucinantes, et aucun temps de chargement ne vient perturber votre chevauchée délirante. Chaque client déposé dans les temps vous rapporte de l'argent, ainsi que quelques secondes de bonus s'il arrive en avance à son rendez-vous. Vous avez le choix entre quatre chauffeurs, chacun possédant son véhicule personnel. Quatre types de passagers peuvent être embarqués. Les verts ne sont pas très pressés, mais ils ont souvent une longue distance à parcourir. Les jaunes, eux, se montrent un peu plus impatients. Les oranges ne vont généralement pas très loin, mais ne désirent pas s'attarder sur le paysage. Enfin, les clients rouges sont très pressés, mais ils ne vont jamais plus loin que quelques pâtés de maisons. De plus, ces clients aiment l'adrénaline, et plus vous leur ferez peur, plus le pourboire qu'ils vous laisseront sera généreux. Ainsi, un slalom en sens inverse, un dérapage à l'arrivée, ou encore un grand saut vous rapporteront quelques précieux dollars...

Sauvage à souhait !

Le mode Arcade propose quatre types de jeux. Vous disposez de 50 secondes de capital-temps au départ. Ensuite, à vous de déposer vos clients rapidement pour glaner des secondes de bonus. Sinon vous écornez votre capital-temps. Vous pouvez également disposer de trois, cinq, ou dix minutes d'avance, mais, dans ce cas, les clients ne donnent pas de bonus de temps. L'autre choix possible est le mode Original. Il fonctionne

comme le précédent, mais se déroule dans une autre partie de la ville. Il est aussi légèrement plus difficile que le mode Arcade, mais sauvage à souhait ! Enfin, pour les acharnés, il reste le Crazy Box. Ce sont de petites épreuves d'habileté et de rapidité. Il faut, par exemple, récupérer sept jumeaux et les mener à bon port, ou encore enchaîner 15 Combos en moins de 30 secondes. Les Combos sont des dérapages, ou des slaloms entre les voitures. En terminant les 16 petites épreuves, vous serez totalement familiarisé avec le véhicule et les techniques de Boost et de dérapage, et vous gagnerez un véhicule supplémentaire : un pousse-pousse. Bref, Crazy Taxi s'impose comme l'un des jeux les plus funs et fous du marché, toutes consoles confondues. La qualité graphique est tout simplement exceptionnelle, l'animation est une merveille de rapidité, et le pilotage du taxi reste facile. Du délire et des sensations, que dire de plus...

AVIS OUI !

Crazy Taxi change vraiment de ce que l'on voit d'habitude. Certes, l'intérêt du jeu peut paraître un peu simpliste mais, quand on y a goûté, on ne décroche plus. La ville est immense, il y a énormément de choses à découvrir. Les graphismes sont très réussis, et les quelques bugs passent inaperçus au milieu des carambolages géants. Quant aux musiques, elles collent au jeu et renforcent ce cocktail de brutalité. Bref, c'est un jeu que je vais acheter sans hésiter, pour son fun, son originalité, il est idéal pour se défouler et se faire plaisir.

ZANO

Les dénivelés sont particulièrement prononcés. Un Boost au bon moment, et c'est le vol plané assuré.

CRAZY CLIENTS

Les clients sont aussi timbrés que vous. Ils adorent, lorsque vous slalomez sur la voie de gauche ou sautez par-dessus les carrefours et les immeubles, et ils apprécient les figures de style (180° et 360°). Plus vous êtes "crazy", plus les dollars pleuvent dans votre portefeuille

Les clients verts ont de longs trajets à faire. C'est l'occasion idéale pour gagner quelques dollars de pourboire.

Certains clients sont quelquefois particulièrement pressés de descendre...

La zone où le passager veut être déposé est matérialisée par des traits verts.

Les clients rouges sont hyper pressés et ne vont pas loin. L'erreur n'est pas permise...

D'autres, au contraire, sont très impatients de monter...

AVIS OUI !

J'avais déjà craqué pour ce jeu fabuleux lors de sa sortie en arcade, il y a plus d'un an maintenant. L'adaptation sur Dreamcast est une réussite complète, et cette version a gardé toute la pêche originale. Avec le mode Crazy Box, la durée de vie s'est trouvée grandement rallongée, car la "subtilité" des Boosts demande un peu d'entraînement. De plus, les épreuves sont bien tordues, comme je les aime. Alors, si vous ne l'avez pas encore acheté, foncez droit dedans (c'est le cas de le dire). Sensations garanties !

GIA

HELP !

Maîtriser les Boosts n'est pas forcément évident. Il en existe de deux types : le premier se fait en pressant simultanément le bouton A et la gâchette R. Il est très pratique pour démarrer très vite. Le second est plus délicat, il faut relâcher l'accélérateur, et presser rapidement le bouton B pour mettre la marche arrière. Il faut ensuite presser rapidement le bouton A en même temps que la gâchette R. Enfin, le Boost ultime se fait en enchaînant les deux...

Le premier Boost fait fumer les pneus, et vibrer le Purupuru Pack.

Le second fait décoller la voiture. Les vibrations dans la manette s'intensifient.

Pour s'arrêter, un bon gros shoot latéral sur un mur reste la meilleure solution pour ne pas perdre trop de temps.

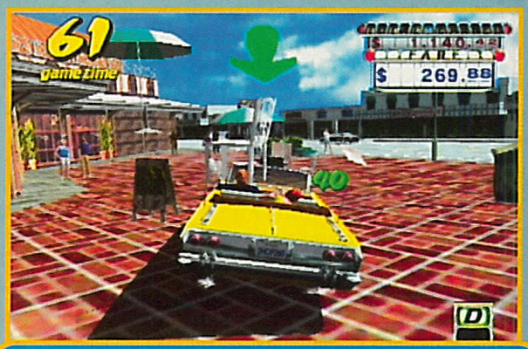
CRAZY JUMPS

S'il y a une discipline homologuée dans Crazy Taxi, c'est le saut en longueur. La moindre bosse, le moindre terre-plein, ou le plus petit dos d'âne suffisent à transformer votre voiture en avion.

Le pousse-pousse décolle sans problème, mais certains atterrissages peuvent être catastrophiques.

Le mode Original comporte un joli pont, idéal pour s'envoler.

Sur le bord des routes, quelques tremplins permettent de se prendre pour l'homme qui tombe à pic.



Traverser les terrasses de café permet d'éviter les axes encombrés.

Quelques clients sont un peu spéciaux. Certains attendent sous l'eau, sur un toit, dans un centre commercial...

Niiico sur son Piaggio Special Edition LX4 Tafiolle... Trop pas !© Niiico 1968

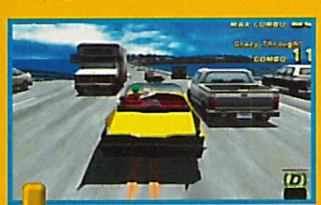
CRAZY BOX

Les 16 épreuves de ce mode sont comparables aux permis de certains autres jeux de caisses. Ce sont des courses de quelques secondes mettant à l'épreuve votre habileté et votre rapidité. Une fois ces exercices terminés, le maniement du véhicule n'aura plus aucun secret pour vous.

La première épreuve est un saut en longueur. Savoir utiliser le Boost est vital.

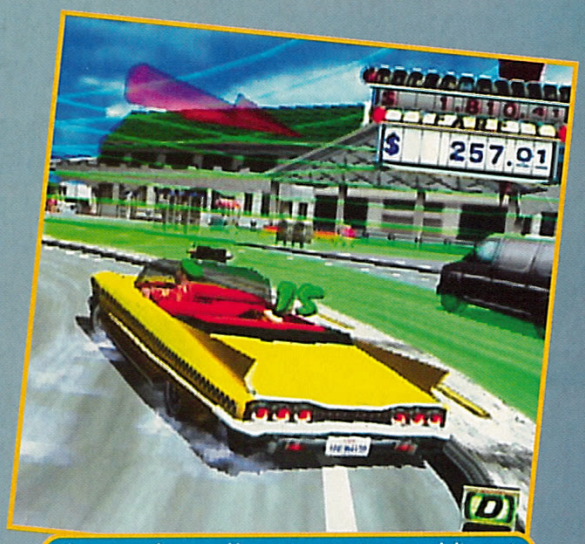
Une autre épreuve consiste à effectuer 15 "Crazy Drift" (dérapages) en moins de 30 secondes.

Ici, vous devez shooter 70 quilles. Une bonne maîtrise du dérapage est nécessaire.

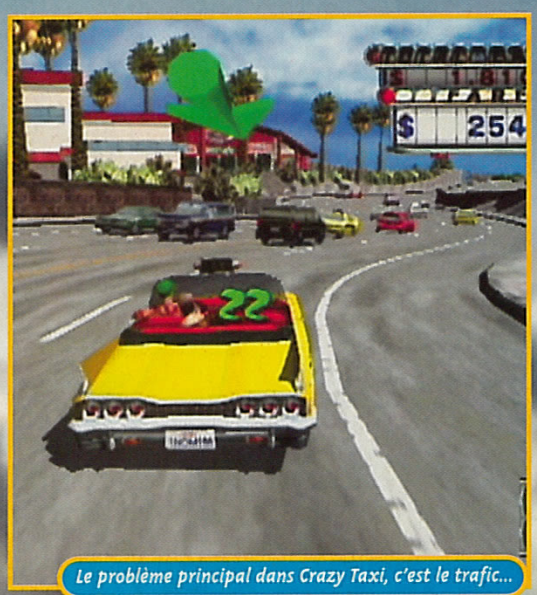


Une autre épreuve impose la réalisation de 30 Combos sur une autoroute. Une voiture touchée, et le compteur revient à zéro.

En complétant les lignes horizontales ou verticales, on débloque des épreuves secrètes.

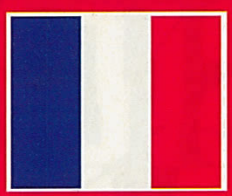


Déposer un client en dérapant rapporte pas mal d'argent.



Le problème principal dans Crazy Taxi, c'est le trafic...

Le crash semble quelquefois inévitable, et peut se révéler légèrement douloureux.



- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : ANGLAIS**

- **Développeur : SEGA**
- **Éditeur : SEGA**
- **COURSE DÉLIRANTE**
- **1 JOUEUR**

- **Contrôle : DE LA DYNAMITE !**
- **Difficulté : PROGRESSIVE**
- **Niveaux de difficulté : -**
- **Sauvegarde : OUI (VM)**
- **Compatible : PURUPURU**
- **Vibrations : DE LA BALLE !**

PRESENTATION — 86%

D'emblée, la musique met l'ambiance. Menus clairs et bien présentés.

GRAPHISMES — 93%

De très haut niveau. Finesse et profondeur de champ exceptionnelles.

ANIMATION — 94%

La voiture se bloque parfois, mais rien de méchant. En général, tout va très vite...

MUSIQUE — 92%

The Offspring, Bad Religion... L'ambiance est sauvage à souhait. Du pur bonheur.

BRUITAGES — 88%

Le son de la voiture est moyen, mais les chocs sont très réussis.

DUREE DE VIE — 85%

Le jeu est fun, mais devient répétitif à la longue. Pourtant on y revient souvent...

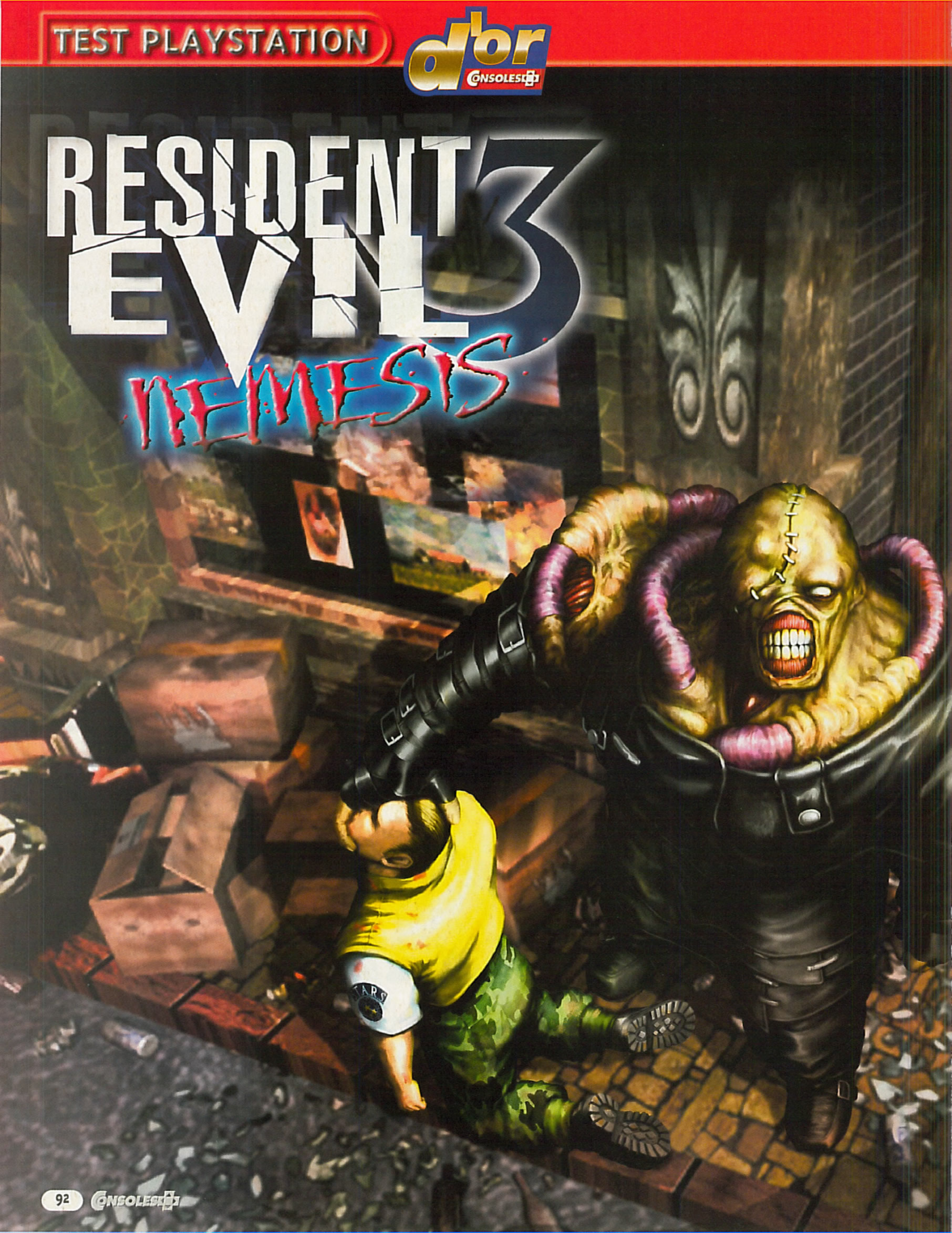
JOUABILITE — 90%

Pas de problème. Seuls les Boosts et les Combos nécessitent un peu de pratique.

INTERET — 94%

Un jeu comme on en voit rarement. Brutal et sauvage à souhait, beau et rapide, rien de tel pour se détendre en fin de journée...

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



Quand Capcom a trouvé un filon, il ne le lâche plus ! Après la saga des Street Fighter, voici celle des Resident Evil dont une nouvelle page est écrite avec ce Resident Evil 3 : Nemesis.

Resident Evil 3 n'est pas, comme on pourrait le penser, la suite directe de Resident Evil 2. En effet, l'action qui se déroule en deux parties prend place entre la fin de Resident Evil 1 et Resident Evil 2. Dans RE3, on incarne Jill Valentine (présente dans RE1). Après avoir éliminé les zombies de RE1, elle part seule vers la ville. Malheureusement pour notre héroïne, les lieux sont également peuplés de zombies. RE3 démarre à ce moment-là. Vous progresserez donc dans Raccoon City, vous rencontrerez de nouveaux alliés (une brigade de renégats), et vous affronterez épisodiquement le méchant de service, Nemesis (qui fait étrangement penser à Tyrant de RE2).

Un game-play revu

Bien que le scénario du jeu puisse paraître rébarbatif (buter tous les zombies et résoudre les énigmes), on ne s'ennuie pas une seconde. En effet, Capcom a su conserver les éléments qui constituent la force des Resident Evil (armement impressionnant, ambiance stressante à souhait et, surtout, cinématiques fabuleuses) tout en y apportant des modifications fort sympathiques au niveau du game-play. Par exemple, il n'est plus nécessaire d'appuyer sur le bouton d'action pour grimper les escaliers. Cela peut paraître futile mais, au final, les déplacements deviennent plus naturels et, de ce fait, le jeu gagne en réalisme. Autre innovation, et non des moindres, il est maintenant possible d'esquiver les attaques. Une pression du bouton R1 effectuée au bon moment, et Jill fera un saut de côté : ces crétins de zombies frapperont alors dans le vide... Génial ! Ajoutez à cela la possibilité qui vous est donnée de vous retourner rapidement pour blaster vos poursuivants en deux secondes, ainsi qu'un mode de visée semi-automatique, et vous aurez compris que la jouabilité de RE3 atteint des sommets en la matière.

De nouvelles possibilités

En ce qui concerne le jeu et le scénario, il faut d'abord noter l'apparition de poudres servant à créer des balles. A l'instar des herbes vertes, bleues et rouges, il existe maintenant de la poudre A, B et C. En les mélangeant habilement, on peut créer des munitions pour certains types d'armes (pistolet, magnum...). Une autre nouveauté, qui peut avoir une influence importante sur les combats, consiste en l'apparition des bidons et autres bombes. Attendez qu'un groupe de zombies s'en approche, envoyez une boulette, et le tout explosera dans un feu de joie. Mais le plus intéressant, c'est que si vous ne créez qu'un seul type de munitions (par exemple uniquement des balles pour le pistolet), ces dernières deviendront de plus en plus puissantes, et l'efficacité de votre arme s'en trouvera donc augmentée. Désormais, et c'est ce qui contribue à rendre certains passages encore plus stressants, les zombies surgissent de partout. Au lieu de simplement vous attendre au coin d'une ruelle, ils se cachent quelquefois dans une voiture, et défoncent la portière pour vous bondir dessus lorsque vous passez devant eux... Mais le gros plus de RE3 réside dans l'apparition d'embranchements. En clair, cela veut dire que vous devrez de temps à autre prendre des décisions (en un temps limité). A ces moments-là, un menu avec deux options apparaîtra. Suivant le choix que vous avez effectué, vous vivrez des situations différentes qui influenceront même la fin du jeu.

Des monstres retravaillés

Les ennemis que vous croisez dans Resident Evil 3 ressemblent fort à ceux des autres versions. Vous y retrouvez, entre autres, les corbeaux, les chiens, les zombies normaux, les "lickers". Toutefois, certains d'entre eux ont été retravaillés pour les rendre soit plus beaux, soit plus méchants... Par exemple, les araignées géantes, lorsqu'elles sont abattues, libèrent une nichée de petites araignées qui s'empresseront d'aller vous grignoter les orteils. Les "lickers" ont également été complètement relookés, et ils disposent maintenant de mouvements beaucoup plus souples et d'une animation plus complète.

Un jeu parfait ?

L'avantage de RE3, c'est qu'il s'adresse aussi bien aux fans de la série qu'aux nouveaux venus. En effet, à ceux qui connaissent déjà Resident Evil, ce troisième volet apportera une nouvelle vision de l'univers de la série à travers les yeux de Jill. De plus, l'interconnexion avec les RE1 et RE2 leur rappellera de bons souvenirs. Quant aux néophytes, le jeu semble parfait pour eux à tous les niveaux. En mode Facile, tout le monde pourra jouer à ce titre passionnant sans rencontrer de difficultés insurmontables (les rubans encreurs sont infinis, l'esquive se fait automatiquement...).

TIQUE

Il n'y a pas à dire, Capcom sait faire des cinématiques. D'une qualité graphique exceptionnelle et d'un réalisme convaincant, elles vous donnent l'impression de regarder de véritables films. Le plus beau dans tout ça n'est pas vraiment la qualité des scènes d'action, par ailleurs incontestable, mais la beauté des "acteurs" en scène. Seul regret : il n'y en a pas assez !

Les zombies envahissent la ville... Admirez le faciès de ce spécimen.

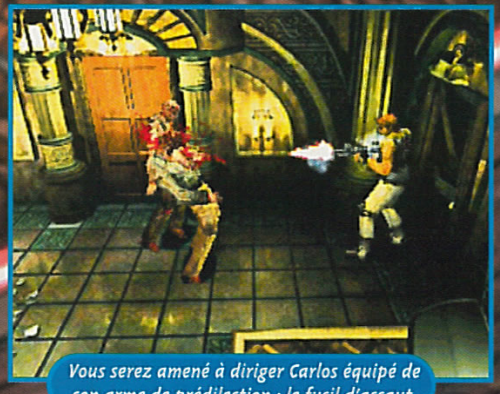
Rapidement, les rues deviennent le théâtre d'un vrai massacre.

Les policiers survivants, aidés d'un commando spécial, se retrouvent vite dans une position inconfortable.

AVIS OUI !

N'ayant pas joué à Resident Evil 3 lors de sa sortie japonaise, je viens donc de découvrir ce petit bijou. Et j'ai été surpris au plus haut point par la qualité de ce nouvel épisode. Les innovations apportées par Capcom sont impressionnantes, et relancent complètement l'intérêt du jeu. Franchement, je reste sans voix devant un tel chef-d'œuvre. Et le plus impressionnant, c'est que l'éditeur ne s'arrête pas là : le fabuleux Code Veronica est sorti sur DC, l'épisode Zéro est en cours de développement sur N64... Hallucinant !

CHEUB



Vous serez amené à diriger Carlos équipé de son arme de prédilection : le fusil d'assaut.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Et voici la sublime Jill. Aussi à l'aise en tenue de combat qu'en robe du soir...

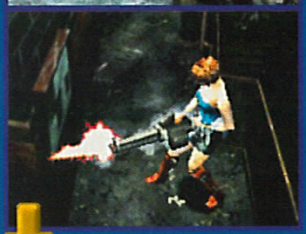
Les énigmes ne sont pas insurmontables. Elles se cantonnent à trouver des objets avant de les placer au bon endroit.

Voici les fameux embranchements de RE3. Suivant l'option que vous sélectionnez, vous accéderez à différentes parties de l'aventure.

Remarquez le gros bidon rouge. En tirant dessus, vous déclencherez une explosion qui éliminera tout ce qui se trouve autour.

LES FLINGUES DE JILL

Comme d'hab, on a droit à des tonnes d'armes différentes.



Le lance-roquettes et la Gatling sont les armes les plus impressionnantes. Pour les obtenir, vous devrez finir le jeu et les gagner dans le mode Mercenaire. Ensuite, vous serez libre de faire exploser les zombies à gogo, ou de les transformer en gruyère. A vous de voir !

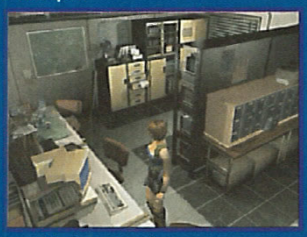
Le Colt n'est pas exactement le même que celui de Claire dans RE2. L'intérêt de ce flingue ne réside pas dans sa puissance, mais dans le style qu'il apporte à Jill. En effet, pour recharger, elle le fait tourner dans sa main, comme un cow-boy.

Il y a deux types d'objets à ramasser. Les objets à utiliser (armes, clefs...) qui sont facilement repérables, et les fichiers secrets, souvent cachés dans le décor, qui vous permettront d'accéder au "rank" A.

L'ENDROIT DU DÉCOR

La qualité graphique de RE3 apparaît non seulement dans la gestion de la 3D, mais aussi dans la beauté et le souci du détail apportés aux décors. On vous laisse admirer tout ça.

L'entrepôt



La salle de recherche.

La chapelle.

Le bar.

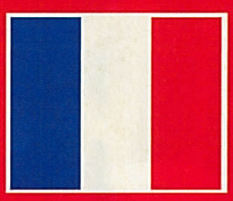
Petit clin d'œil aux nostalgiques : le commissariat de Raccoon City.

AVIS OUI !

Voilà une suite intéressante. Incarner Jill un jour avant et un jour après les événements de RE2 constitue une bonne idée de scénario. Les nouveautés valent le coup. Nouvelles munitions, nouvelles armes, remise à niveau de l'intelligence artificielle, etc. Graphiquement, il faut reconnaître que le titre surclasse à peu près toute concurrence dans le genre. J'ai aussi apprécié la possibilité de choisir entre différentes actions à certains moments du jeu. Bref, avec son scénario béton et son action trépidante, Resident Evil demeure le top de l'aventure-action 3D sur PS !

SWITCH

Carlos, l'un des membres du commando spécial, vous rejoindra en cours de partie.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : EIDOS
- RESIDENT EVIL
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

Une superbe cinématique vous projettera dans le feu de l'action.

GRAPHISMES 93%

3D parfaite, effets de lumière impressionnants et cinématiques à se damner.

ANIMATION 92%

Les déplacements de Jill sont très réalistes, et ceux des monstres sont excellents.

MUSIQUE 95%

Votre cœur battra au rythme de la musique, le plus souvent stressante.

BRUITAGES 95%

Les digits vocales, en anglais, sont d'une qualité parfaite. Idem pour les bruitages.

DUREE DE VIE 94%

Vous devrez le finir au moins trois fois, et le mode Mercenaire est coton.

JOUABILITE 96%

Tout simplement divine. Déplacements simples et configuration du pad parfaite.

INTERET 95%

Parfait à tous les niveaux, ce titre devrait satisfaire le plus grand nombre. On regrette juste les deux CD et les quatre scénarios de RE2...

Mégahit

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Plus de quatre ans après la sortie du premier épisode, Rayman 2 débarque sur Dreamcast. Si l'aventure est en tout point identique à la version Nintendo, les graphismes sont bien plus fins et les animations plus fluides. Attention, chef-d'œuvre.

Rayman est capable, et il devra parfois le prouver, de s'accrocher à du lierre pour avancer dans le jeu.

Une phase de plates-formes qui demande un très bon tempo : gare aux tonneaux explosifs.

La planète de Rayman court un grand danger ! D'affreux pirates ont en effet décidé d'emprisonner tous les habitants et de les réduire en esclavage. Fort heureusement, Rayman parvient à s'échapper de sa cellule. Bien décidé à ne pas laisser le forfait s'accomplir, notre ami décide de partir à la recherche du chef des pirates et de libérer, chemin faisant, tous ses amis. De niveau en niveau, Rayman voit ses capacités et ses pouvoirs augmenter. Il sait également grimper au lierre, aux grilles, et il peut s'accrocher entre deux falaises, ou encore nager sous l'eau à la recherche de trésors cachés. Au final, ce sont une quinzaine de niveaux, répartis sur une quarantaine d'aires de jeu, qui vous attendent.

Séquences spéciales

Ce jeu de plates-formes, tout en 3D temps réel, laisse beaucoup de liberté de mouvements. Contrairement à certains jeux du genre, le chemin à suivre n'en est pas pour autant difficile à trouver. Outre les nombreuses phases de plates-formes, des séquences spéciales viennent casser le rythme du jeu. Il s'agit parfois de glisser le long de pentes vertigineuses, mais aussi de descendre sur une coquille de noix le long de coulées de lave. D'autres scènes, plus crispantes encore, se feront à dos de missile ! La puissance de la Dreamcast autorise des graphismes et des animations d'une grande richesse, et qui rivalisent sans peine avec les versions PC. A essayer impérativement !

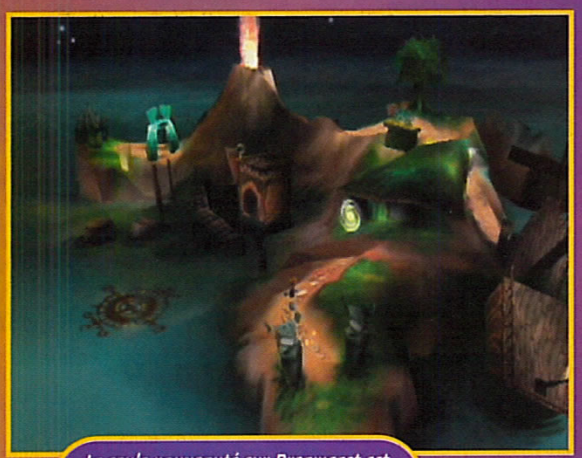
AVIS OUI !

La version Nintendo 64 m'avait fasciné et passionné. Cette version Dreamcast est en tout point identique : les niveaux sont les mêmes, les bruitages et les musiques également. Les graphismes sont cependant beaucoup plus fins, voire meilleurs que dans la version PC, qui est déjà très belle. Le personnage se dirige de manière impeccable et le mouvement des caméras, pour une fois, ne nuit pas à la jouabilité. Rayman 2 est un excellent jeu de plates-formes 3D que je conseille à tous les amateurs du genre.

NIIICO

Le combat contre le boss de fin se déroule en plusieurs phases. Pas facile d'en venir à bout.

Une séquence classique : activer l'interrupteur pour éteindre les lasers et avancer rapidement en évitant les haches tranchantes.



La seule nouveauté sur Dreamcast est cette île sur laquelle on choisit le niveau dans lequel on souhaite évoluer.

HEP TAXI !

La particularité de Rayman 2 est de proposer de temps à autre des séquences de jeu qui n'ont rien à voir avec les classiques plates-formes.

Sur le dos de son missile, Rayman devra éviter les nombreux tirs des adversaires tout en évitant les obstacles. Pas facile.

Le ski nautique, ça vous chante ? Rayman est ici tracté dans les marais par un dinosaure dont on ne voit que la tête.

En utilisant les courants d'air chaud, Rayman atteint des plates-formes situées en hauteur.

Partie de trampoline délicate : évitez le laser et actionnez l'interrupteur.

AVIS OUI !

A moi aussi, la version Nintendo 64 de ce titre m'avait vraiment plu. Sur Dreamcast, le jeu est nettement plus beau, et j'ai rarement vu une telle fluidité dans l'animation d'un jeu de plates-formes. L'atmosphère générale est très réussie, l'ensemble paraît presque vivant. Les insectes, les plantes, les cours d'eau et la musique confèrent au jeu une ambiance particulière et remarquable. Le maniement du perso ne pose aucun problème, Rayman se dirige facilement... Alors, si ce genre de jeu vous attire, il y a peu de chances que vous soyez déçus.

ZANO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 90%

De très nombreuses cinématiques pendant et après les niveaux.

GRAPHISMES 95%

La Dreamcast fait encore une fois très fort. On en prend plein les yeux.

ANIMATION 95%

Les mouvements de Rayman, comme tous ceux des personnages, sont splendides.

MUSIQUE 89%

Des thèmes très agréables.

BRUITAGES 89%

Du même niveau que la musique. Nombreux et variés.

DUREE DE VIE 90%

Comptez une vingtaine d'heures. Mais le finir à 100% n'est pas facile.

JOUABILITE 92%

La prise en main est rapide, et Rayman répond parfaitement à nos exigences.

INTERET 92%

C'est le meilleur jeu de plates-formes sur Dreamcast, avec des idées empruntées à Mario et des graphismes dignes des plus puissants PC. Superbe !

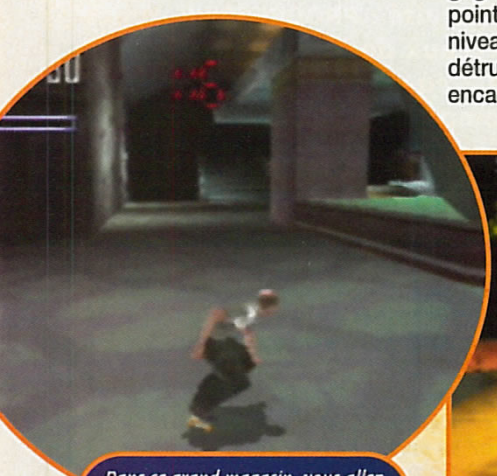
TONY HAWK'S PRO SKATER

Avec le roller, le skateboard est plus que jamais devenu un phénomène de société. Chaque jour, ce sport gagne de nouveaux adeptes. Après la Playstation, c'est au tour de la Nintendo 64 d'accueillir la meilleure simulation de skateboard : Tony Hawk's Pro Skater.

Aux commandes de l'un des dix meilleurs skaters de la planète, il faut parcourir des pistes tortueuses à la recherche du moindre obstacle ou de la bosse susceptible de vous envoyer en l'air. Quatre modes sont disponibles : Carrer, 2 joueurs, Session et Practice. Le Carrer est celui qui vous demande le plus de temps et de pratique. Il faut en effet accomplir divers objectifs d'habileté, de vitesse et de technique afin de gagner des cassettes. Ces dernières servent à débloquer de nouvelles planches et les niveaux suivants. Pour la première cassette, il faut gagner un certain nombre de points (10 000 dans le premier niveau). La deuxième s'obtient en détruisant ou en "grindant" (voir encadré) certains objets répartis dans le niveau. Pour la troisième, il est nécessaire d'explorer tous les recoins et de récupérer les cinq lettres du mot S-K-A-T-E. La quatrième est cachée. Enfin, pour obtenir la dernière, il faut faire preuve d'une grande habileté, afin d'atteindre le nombre de points exigés. Il est donc indispensable de bien connaître toutes les figures. En passant par le menu Extra, vous pouvez avoir un aperçu des figures possibles, ainsi que la manière de les réaliser.

E-Motion Capture

Pour ceux qui l'ignorent, la Motion Capture est un procédé qui permet d'enregistrer les mouvements d'un acteur afin de donner plus de réalisme aux personnages. Dans Tony Hawk, les stars du skate se sont prêtées au jeu. Ainsi, vous pourrez reproduire les figures qui ont fait de ces artistes des légendes vivantes, comme le 540 Variable, irréalisable pour le commun des mortels. De même que dans les X-games (des compétitions très connues chez les Riders), plus vos tricks sont difficiles à réaliser, plus ils rapportent de points. En haut à gauche de l'écran se trouve une barre d'énergie qui se remplit au fil des figures réalisées. Une fois remplie, elle change de couleur, décuplant la hauteur de vos sauts. De plus, certaines figures ne sont réalisables que quand que vous avez de nouvelles planches et compétences. Il est donc indispensable de finir tous les niveaux...



Dans ce grand magasin, vous allez faire ce que vous n'aviez jamais osé. Prenez garde de ne pas rentrer dans les vitrines.

Avec votre barre de spécial bien remplie, ce tremplin est une véritable aubaine.

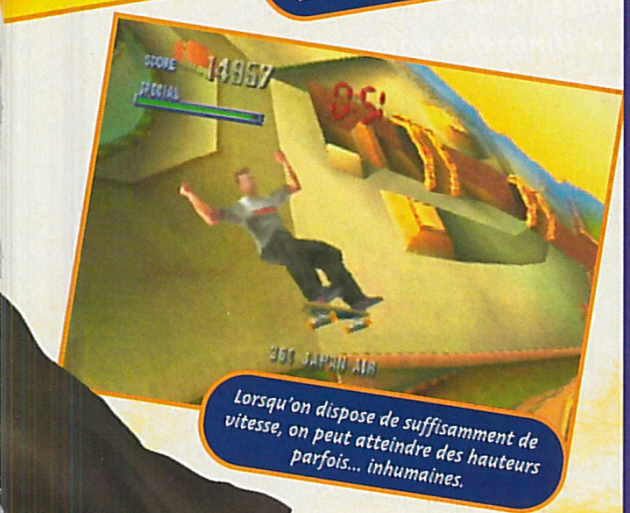
AVIS OUI !

Lors de sa sortie sur PS, Tony Hawk's Pro Skater avait surpris. Généralement, les jeux à licence sont catastrophiques. Ici, elle est merveilleusement exploitée. Ce titre possède un réalisme fou. Toutes les figures sont parfaitement reproduites et les détails graphiques sont super nombreux. Enfin, l'ambiance du monde du skate est respectée et, après quelques parties, on a envie de prendre sa planche pour dévaler les rues de la ville. Mais, gare aux chutes sur le menton. Pas vrai, Switch ?

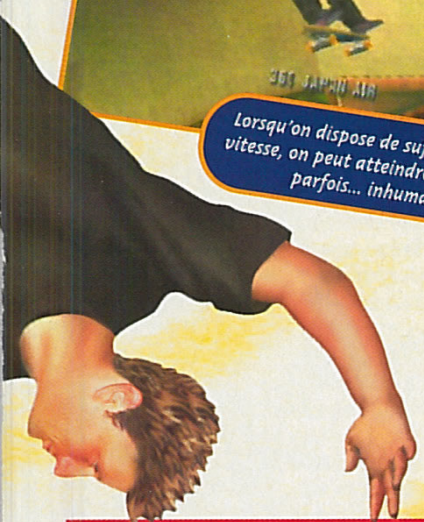
KAEL

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TESTS

La caméra suit merveilleusement les mouvements des Skaters. Certaines vues donnent le vertige.



Lorsqu'on dispose de suffisamment de vitesse, on peut atteindre des hauteurs parfois... inhumaines.



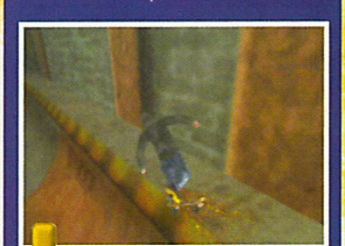
GRINDER POUR GAGNER

Les objectifs les plus importants, mais aussi les plus intéressants, sont ceux où il faut obtenir le maximum de points. Le "grind" est une sorte de glissade qui peut être réalisée sur tout ce qui est lisse. Rampes, tables, voitures, bords de mur, il faut en faire le maximum. Et lorsque vous en réalisez plusieurs à la suite, votre compteur de points culmine. Bien sûr, il faut les varier!

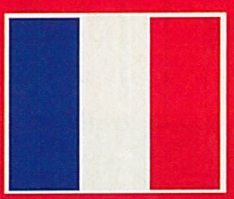
Les rampes sont d'excellentes surfaces pour le Grind. Par une simple combinaison de mouvements, vous pouvez réaliser des choses très chouettes.

Lorsque la route est impraticable, il est bon d'opter pour les rebords.

Les rampes métalliques sont souvent difficiles à atteindre, mais elles valent le coup d'œil. Du métal qui frotte du métal, ça fait des étincelles.



Les murs sont faciles à atteindre, mais il faut être prudent. Ce serait bête de s'en prendre un dans le nez.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NEVERSOFT
- Éditeur : ACTIVISION
- SKATEBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : RAM PAK, RUMBLE PAK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 86%

Un aperçu des plus beaux tricks réalisables. Spectaculaire.

GRAPHISMES 89%

Identiques à la version PS. Certains détails ont disparu (sang, aura jaune).

ANIMATION 90%

Ultra fluide avec le Ram Pak. Les mouvements des skaters sont parfaits.

MUSIQUE 92%

Rap, rock, hip-hop... vous allez en prendre plein les oreilles.

BRUITAGES 89%

Le frottement des roues sur les différentes surfaces est parfait.

DUREE DE VIE 92%

Les nombreux objectifs à atteindre vous feront décoller des heures et des heures.

JOUABILITE 94%

Pensez à une figure, prenez un tremplin et admirez. Tout se fait instinctivement.

INTERET 94%

La N64 ne pouvait espérer mieux pour son premier jeu de skate. Fun, maniable, long... Tony Hawk est une vraie réussite.

AVIS OUI, MAIS...

Ouaich, ouaich ! Tony Hawk sur N64 ! Le jeu est exactement le même que sur Playstation, mêmes niveaux, mêmes objectifs... Bien sûr THPS est le jeu de skate absolu. Bruitages différents suivant que l'on roule sur du bois, de la terre ou du béton, tous les tricks du skate sont dispos et même d'autres ! Le jeu se prend en main très rapidement et les graphismes font honneur à la machine. Cependant, il diffère de la version PS sur quelques points. Un des modes 2 joueurs a disparu et le personnage ne s'allume plus lorsque sa barre est remplie.

SWITCH

SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23) F/MIN)

RESIDENT EVIL
CODE : Veronica

Un coup de feu dans la nuit, un hurlement qui surgit du néant, des explosions qui éclairent le ciel de mille couleurs... Amateurs de sensations extrêmes, une fois de plus, la terrifiante organisation Umbrella vous lance un défi de taille, mais, cette fois, sur Dreamcast.

Le sous-marin va vous entraîner vers l'avion caché. C'est votre porte de sortie de cette île diabolique.

C'est Claire Redfield qui est l'héroïne principale de ce nouveau volet de la série des Bio Hazard (connue en Europe sous le nom de Resident Evil). Le scénario situe l'action trois mois après la fin du deuxième épisode. Claire est à la recherche de son frère Chris. Emmenée de force sur une île isolée par les hommes de main de la compagnie Umbrella, l'aventurière devra de nouveau déjouer les pièges de l'organisation qui est responsable de la destruction de Raccoon City. La partie commence dans une cellule obscure. Claire s'en extrait grâce au vague à l'âme de son gardien. Elle part alors immédiatement à la recherche de Chris. L'aventure l'entraîne à travers une série de pièces, de lieux et de demeures variés mais tous effrayants. Dans la grande tradition des Bio Hazard, vous devrez résoudre quelques intrigues et subir les attaques répétées de créatures toutes plus agressives les unes que les autres. Des plantes vous aideront à retrouver de l'énergie en cas de coups durs, et vous récolterez une série de bonus qui vous permettront de progresser régulièrement. Il est important de bien inspecter tous les objets récoltés dans votre inventaire afin de ne manquer aucune clef. Il faudra également utiliser judicieusement les armes disponibles et ne pas vous retrouver en manque de munitions. Avec ses décors terrifiants, cet épisode est à coup sûr le plus sombre et le plus stylisé de la série. Les partis pris visuels retranscrivent bien les univers torturés qui hantent les esprits des développeurs. La froideur et l'implacable réalisme des situations sont portés à leur paroxysme. Il faudra s'adapter aux différents lieux visités pour ne pas perdre trop de temps à se repérer. Parmi les nouveautés de ce volet, on remarquera la possibilité de tirer sur deux cibles différentes avec deux armes. Un fusil à lunette haut de gamme sera nécessaire pour venir à bout d'un effroyable boss, et les mélanges de potions sont toujours de rigueur pour se tirer d'une mauvaise passe.

Plus matures

Les deux CD permettent de changer radicalement de type de jeu, puisque vous pourrez incarner Chris dans le second. Retrouver ce héros au grand cœur constitue un plaisir pour quiconque a passé de longues heures dans les sordides couloirs de Bio Hazard premier du nom. Les intrigues de ce Code: Veronica sont plus

AVIS AH QUE OUI !

Une fois de plus, le nouveau Bio Hazard étonne. Ses graphismes et, plus généralement, sa réalisation ouvrent une nouvelle ère pour les jeux vidéo. La Dreamcast est à la fête. Le réalisme des situations est effrayant. Il n'y a pas un seul temps mort. Le savoir-faire de Capcom dans le genre est à son sommet. Les phases d'actions sont à elles seules de petits films dans le plus pur style hollywoodien. L'aventure perd un peu d'intérêt au début du second CD, mais se reprend vite grâce à l'intervention de Chris.

TOXIC

matures que celles des précédents volets. Il ne suffit plus de trouver un objet et de le placer à un endroit précis. La résolution des énigmes est souvent différée par l'intervention d'un élément qui vous empêche de résoudre rapidement un mystère, et la durée de vie s'en trouve relancée d'autant.
Tout dans ce nouveau titre provoque l'admiration du joueur. La grande force de ce Code: Veronica, outre une réalisation ébouriffante, réside dans la maîtrise parfaite du mélange aventure-action de la part de Capcom. Ce volet constitue une avancée de taille dans l'histoire des jeux d'action et de réflexion. Un cocktail étonnant d'horreur et de malice. Rien que du bonheur pour tous les joueurs de la Terre.

HELP !

Dans la plus grande tradition des Bio Hazard, certaines énigmes sont délicates à résoudre. Voici comment déjouer quelques pièges parmi les plus tordus.

Voici le code à entrer dans l'ordinateur du hall de la grande bâtisse. Ce code se trouve au dos de la carte d'accès retrouvée dans le même bâtiment.

Pour délivrer Steve, prisonnier derrière la grande armoire, entrez les deux symboles de revolver sur le tableau du mur. Entrez les lettres E et C.

Pour déclencher l'ouverture de l'armoire musicale, entrez la date 1971 dans l'ordinateur de la pièce. Ce code correspond aux symboles précisés sur le parchemin du bureau.

Cette énigme des tableaux est assez délicate. Il faut déclencher les tableaux en prenant soin de placer les tasses de thé de la plus petite à la plus grande. Le premier tableau est la femme. Le deuxième, le vieil homme et les deux bébés. Le troisième est le tableau directement à gauche des deux bébés. Le quatrième est le tableau de l'homme roux à la gauche de l'escalier. Le cinquième est le vieillard et le dernier est le majordome à la droite de la femme. Déclenchez le dernier grand tableau au sommet des marches.

MONSTRES ET AUTRES ABERRATIONS

Il n'est pas rare de croiser des espèces particulièrement hostiles dans les couloirs de Code: Veronica. Tous ces monstres sont au sommet de leur forme. A bon entendeur...

Les hunters sont de retour et, visiblement, ils ne sont pas contents. Une chose est sûre, ils n'aiment pas le fusil à pompe.

Les araignées géantes ont subi un petit lifting. Beaucoup plus rapides et agressives, elles agacent Chris au plus haut point.

Les nouveaux monstres ont le bras qui s'allonge. Tenez-vous à bonne distance pour les blaster en douceur.

Les chauves-souris doivent être shootées rapidement.

Les papillons géants sont vraiment collants et rapides. Il faut les détruire avec une arme double pour ne pas perdre trop de temps.

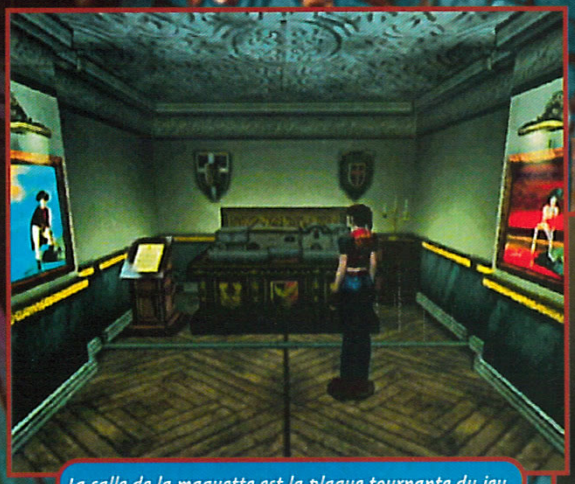
Les salles de soins sont toujours une bénédiction pour reprendre de la vie. Un havre de paix dans un univers de furie.

AVIS OUI !!!

Ce Code: Veronica, graphiquement fabuleux et à la maniabilité exceptionnelle, est aux Resident Evil-like ce que SoulCaliburest est à la baston. C'est aussi simple que ça. Le jeu est extrêmement fouillé, y compris au niveau de l'aventure et des énigmes, qui sont plus complètes et plus dures que dans les anciens volets. Heureusement, Styx vous donne quelques conseils fort utiles (grand merci à Michaël au passage) ! Pour finir, ayons une pensée émue pour les pauvres concurrents, comme UnderCover, qui sont renvoyés dix pieds sous terre...

CHEUB

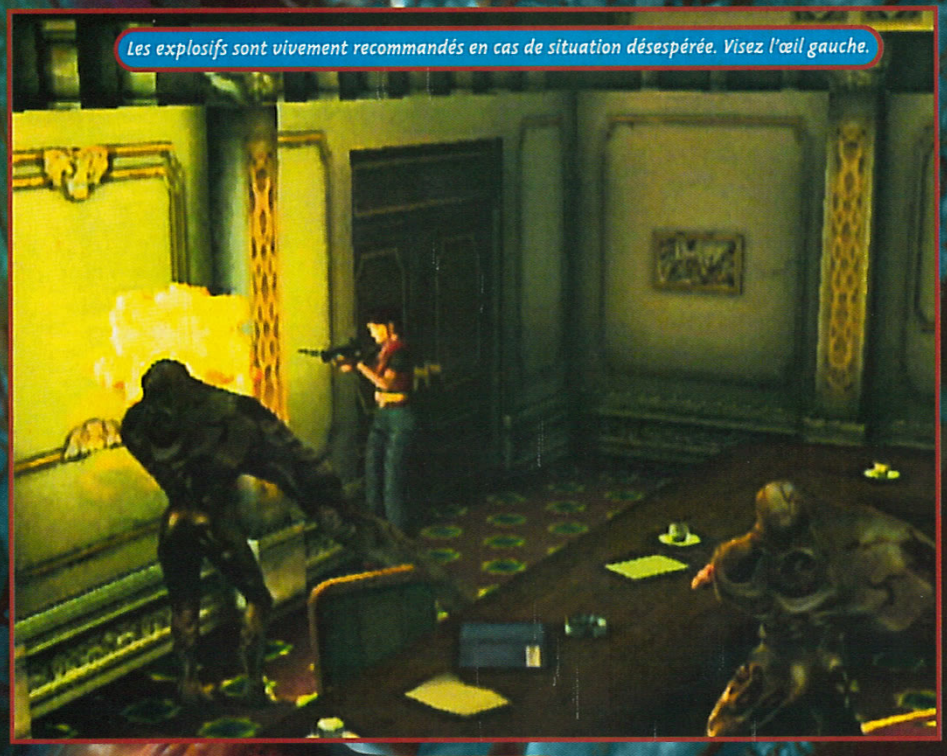
RESIDENT EVIL
CODE : Veronica



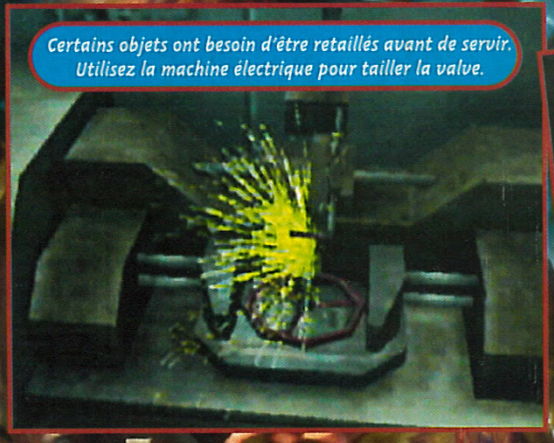
La salle de la maquette est la plaque tournante du jeu.

La caméra de surveillance permet de repérer le code inscrit sur le tableau du mur.

L'homme de la prison vous confie le "lock-pick" qui ouvre les serrures récalcitrantes en échange du médicament.



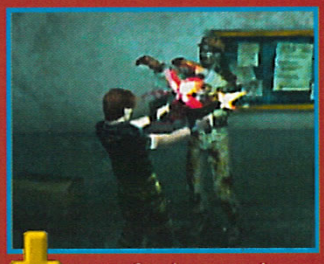
Les explosifs sont vivement recommandés en cas de situation désespérée. Visez l'œil gauche.



Certains objets ont besoin d'être retaillés avant de servir. Utilisez la machine électrique pour tailler la valve.

Il faut tourner la statue pour boucher l'arrivée de gaz. Enfoncez ensuite l'épée dans le sarcophage de fer.

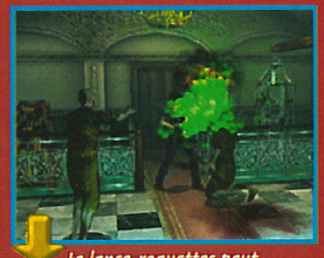
POUR TOUS LES GOÛTS



Les Uzis font beaucoup de dégâts chez ces pauvres zombies.

La Kalachnikov est une arme puissante, à la cadence de tir surprenante.

Le shot-gun de Chris rendra de fiers services, mais économisez les munitions pour en profiter assez longtemps.



Le lance-roquettes peut envoyer différents types de munitions. Ici, les grenades à gaz immobilisent vos assaillants, le temps de filer en douce.

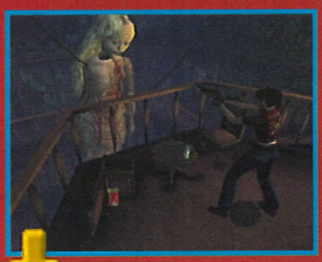
Certaines séquences sont en temps limité. C'est dans ces moments qu'il est important de prendre des repères dans le décor.

Utilisez l'ordinateur pour propulser ce monstre dans le vide.

Le ver géant est une créature féroce et sans aucun scrupule. S'il peut vous avaler, il le fera !

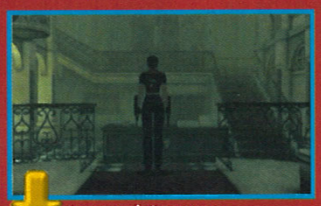
Cette visée laser éclaire le visage de la pauvre Claire. Il va falloir réagir très rapidement.

LES LIEUX DE PERDITION



Rien de tel pour vous faire une peur bleue que ce manoir de la terreur à l'atmosphère oppressante et confinée.

Chris est de retour et compte bien résoudre les mystères qui entourent ce nouveau volet de la série. Les laboratoires regorgent d'objets en tout genre. A vous de faire le tri.



Ne vous laissez pas impressionner par la beauté architecturale de la maison principale, et restez vigilant.

Ce manège mérite toute votre attention. Vous pourrez le faire tourner en incrustant la libellule, préalablement dépouillée de ses ailes, dans la bouche de la fourmi sur le mur.

Chris est à l'épreuve de la peur et du feu ! Le voici en pleine action dans ce petit enfer.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 98%

Du rythme, de l'action, de la sueur et du sang pour une séquence hallucinante.

GRAPHISMES 98%

Couleurs variées, nuances remarquables, niveau de détail impressionnant...

ANIMATION 96%

La décomposition des mouvements des protagonistes est souple et réussie.

MUSIQUE 94%

Des thèmes accrocheurs et relativement discrets.

BRUITAGES 95%

Les armes sont réalistes, et les grognements des monstres vous feront frémir.

DUREE DE VIE 96%

L'aventure s'étend sur deux CD, et les énigmes demandent de la réflexion.

JOUABILITE 94%

La prise en main du pad est immédiate. Le stick demande un temps d'adaptation.

INTERET 97%

L'aventure est belle, longue et tient toutes ses promesses. La réalisation générale de ce soft est une révolution et donne ses lettres de noblesse à la Dreamcast.

Bio Hazard Gun Survivor

Après une troisième mouture très réussie des (més)aventures des zombies de Racoon City, vos victimes préférées reviennent. Emotions et sensations plein écran pour ce nouveau titre qui mettra vos réflexes à rude épreuve.

Une fois votre revolver calibré sur l'écran des options, le scénario de ce jeu de tir vous place dans la peau d'un aventurier amnésique. Tout en progressant grâce aux boutons A et B et en tirant en bas de l'écran pour avancer, vous devrez éliminer une cohorte de morts-vivants et autres créatures visqueuses. Quelques petites énigmes vous attendent au hasard des couloirs. L'ensemble des intrigues reste assez simple, le jeu faisant résolument la part belle à l'action. Grâce aux objets et aux clefs récoltés, vous avancerez régulièrement, choisissant le chemin et les endroits visités. Plusieurs parcours sont possibles, suivant les portes que vous voudrez ouvrir. Ce procédé allonge la durée de vie du soft. Un système de Continue permet de progresser dans l'aventure, malgré une mauvaise morsure ou une trop violente charge de zombies. Bien que le niveau de difficulté soit paramétrable, la partie se révèle plus ardue à mesure que l'on progresse. Les monstres se font de plus en plus collants, et débarquent souvent en très grand nombre. Quelques bonus de soins et quelques armes de premier choix sont accessibles à divers endroits de la partie. Il faudra économiser les munitions pour venir à bout du T-1000, une sorte de Terminator qui viendra régulièrement entraver votre route. Le jeu est entièrement en vue subjective. Les mouvements s'effectuent à partir du gun ou du pad, et vous permettent d'évoluer dans un univers tout en 3D. Péripéties et embûches ne manquent pas dans ce nouveau titre de la série, qui s'apparente à un Doom-like ultraréaliste.

AVIS OUI, MAIS...

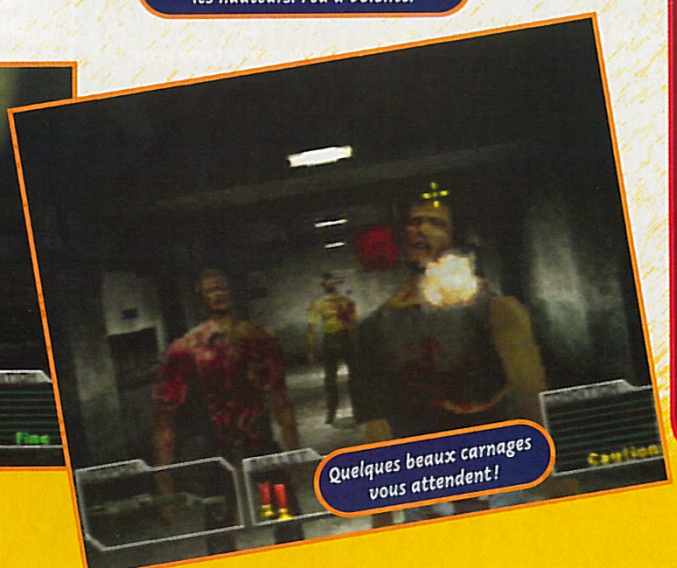
C'est un véritable bonheur d'arpenter les couloirs sordides de Bio Hazard en vue subjective. Le système qui permet à la fois d'utiliser le GunCon et d'évoluer librement dans un espace 3D est une réussite. Le jeu au pad se révèle lui aussi très agréable. Les sensations sont extrêmes et il n'est pas rare de sursauter au moindre bruit suspect. Les armes sont spectaculaires, même si le rendu général est moins accrocheur qu'un House of the Dead. La qualité de la 3D associée au savoir-faire de Capcom dans le domaine des sueurs froides ravira les fans de Bio Hazard et d'action bien bourrine.

TOXIC

Le T-1000 est toujours très présent. Si vous arrivez à le descendre régulièrement, vous obtenez des munitions.

Certains opposants vous guettent sur les hauteurs. Feu à volonté.

Vous trouverez une clef importante dans la salle de projection. Placez le film dans le projecteur.



Quelques beaux carnages vous attendent!

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- SHOOT
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : CONTINUE
- Compatible : GUNCON DUAL SHOCK

PRESENTATION 65%
Des écrans de sélection clairs, le style Bio Hazard... De quoi frémir.

GRAPHISMES 85%
Une 3D de qualité, mais il manque quelques effets spéciaux .

ANIMATION 88%
Les mouvements de monstres sont bien rendus.

MUSIQUE 85%
Des thèmes moins travaillés que dans les précédents volets.

BRUITAGES 85%
Le réalisme est de mise dans la plupart des situations.

DUREE DE VIE 87%
On ne se lasse pas de shooter les monstres.

JOUABILITE 87%
Prise en main immédiate avec le pad, plus longue avec le gun.

INTERET 83%
Ambiance pesante, monstres agressifs, réalisation de qualité... De quoi se défouler.

Rainbow COTTON

AVIS OUI, MAIS...

Cotton a toujours eu son public : son atmosphère, son originalité et sa jouabilité en on fait une référence pour les shooteux. Le voici désormais dans une 3D fine et haute en couleur. Le principe demeure inchangé : tirer sur une nuée d'ennemis plus mignons qu'effrayants. Dommage que l'unique vue de dos gâche la perspective et empêche de bien viser et d'anticiper. On notera aussi la fâcheuse tendance du curseur à revenir au centre de l'écran, ne laissant au joueur ni répit ni précision de tir. On arrive quand même à jouer, et c'est plutôt sympa, mais on est loin des sensations d'antan.

SWITCH

Cotton est un titre célèbre chez les vétérans du jeu vidéo amateurs de shoot'em up à scrolling horizontal. Cet ancêtre était d'abord sorti sur borne d'arcade en 91 avant d'être adapté sur Nec PC Engine, puis sur Megadrive, Saturn et Playstation.

Le principe demeure inchangé. On incarne une petite ensorceleuse à la coiffe mauve "tendance", qui chevauche un balai volant. En 2D sur les précédents supports, l'ambiance du jeu s'inspirait de "Halloween", sorcellerie rigolote, citrouilles et compagnie. C'est toujours le cas, mais cette fois dans une 3D colorée et plutôt fine. Le renouveau, fer de lance des nouvelles aventures de notre noiraude au nez pointu, se situe dans le principe des jauges d'énergie distinctes pour le balai et pour sa pilote. La 3D est précalculée, mais votre trajet dépendra de l'énergie dont votre monture fera preuve. Attention ! si l'énergie du balai magique tombe à zéro, il n'est pas question de sortir du niveau ! Il sera souvent nécessaire de tirer dans les tonneaux dispersés dans les décors féeriques pour trouver des pastilles de sorts magiques ou d'énergie. Des sous-boss viennent pimenter la partie et permettent de s'entraîner avant le gros bosco de fin de niveau. Plusieurs sortes de supertirs sont disponibles : pluies d'étoiles ou déferlante d'éclairs constituent autant d'armes de choix pour les adversaires les plus coriaces. Si vous mourez avant le boss, il vous faudra recommencer depuis le début, mais avec vos supertirs. Le joueur moyennement découragé se lassera d'autant moins. Des petites scènes tirées du dessin animé illustrent chaque changement de niveau. Goutte de sueur au coin du front et loufoqueries au programme... un bon résumé de ce Cotton sur DC.

Les ennemis ne font pas vraiment peur !

Les sous-boss interviennent fréquemment, ici la vilaine citrouille de "Halloween".

Les bonus sont généralement planqués dans des tonneaux ou dans des espèces de têtes volantes.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : -

- Développeur : TBA
- Éditeur : SUCCESS
- SHOOT THEM UP
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : VM
- Compatible : PURUPURU

PRESENTATION 70%
Un animé en jap mal compressé mais avec des scènes fun.

GRAPHISMES 85%
Très fins. Couleurs et ambiance chaleureuses et chatoyantes.

ANIMATION 78%
Les créatures sont souvent nombreuses, alors ça rame un peu.

MUSIQUE 83%
Des thèmes sympas, ni soûlants ni entraînants.

BRUITAGES 80%
Sorts magiques, tirs de base, toutes les actions ont un son.

DUREE DE VIE 85%
Le système de double jauge augmente la durée de vie.

JOUABILITE 68%
Moyenne à cause du centrage systématique du viseur.

INTERET 75%
Un jeu sympa et très beau, qui souffre de son passage à la 3D à cause d'une jouabilité limite.

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER 2

Il y a bien longtemps, Silicon Knights créait un nouveau genre : l'aventure façon Zelda mâtinée de Dracula. Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts. Voici la suite en 3D directement adaptée de la PS sur la machine la plus vogue du moment.

A la fin de Legacy of Kain, ce dernier est parvenu à rassembler l'énergie des piliers de Nosgoth pour devenir le Maître du Monde. Bien assis sur son trône de demi-dieu, il s'est entouré de seigneurs de la guerre. Raziel est l'un des meilleurs, jusqu'à ce qu'il montre à son maître une nouvelle métamorphose divine. Kain, s'inquiétant des ailes qui poussent dans le dos de son homme de main, le condamne à la damnation éternelle dans les abysses spectrales du royaume. Raziel revient miraculeusement à la vie des siècles plus tard, bien déterminé à se venger de la tyrannie de son maître.

Pousser des blocs...

Vous vous réveillez donc au fond des abysses d'où il va falloir sortir. Deux dimensions vous sont accessibles, spectrale et réelle. Dans le monde spectral, impossible d'intervenir sur les objets, et si vous perdez votre énergie vous retournerez au plus profond des abysses. Dans le monde réel, Raziel peut intervenir sur des objets, pousser des blocs, ouvrir des portes, etc. Toutefois son énergie diminuera constamment jusqu'à l'obtention de la Soul Reaver, l'épée mythique de Kain.

Raziel dispose d'un large panel d'actions, comme planer, sauter, pousser, basculer. Pour résoudre certaines énigmes il devra basculer du monde réel au monde spectral mais, le plus souvent, il devra pousser des blocs.

... puis pousser des blocs

Le jeu comporte bien des secrets dispersés à travers un territoire immense. Quinze artefacts de magie et quinze de vie devront être trouvés pour que Raziel soit au maximum de ses capacités. Il y a aussi les glyphes, des pouvoirs magiques cachés, qu'on obtient systématiquement en résolvant une grosse énigme à base de... blocs. Bref, Soul Reaver possède une ambiance unique. Dommage qu'il manque autant de repères visuels (on tourne en rond pendant des heures) et que l'action soit si répétitive (blocs, blocs dessinés, blocs interrupteurs, pfffff...).

Si vous n'attaquez pas le premier humain rencontré, ses congénères vous prendront pour un ange chasseur de vampires et se prosterneront devant vous. Flatteur !

La glyphe de force est l'une des plus faciles à obtenir. Fouillez les alentours après avoir rencontré Melchiah, et poussez les trois pylônes.

AVIS OUI, MAIS...

C'est bon de revoir Soul Reaver avec une telle qualité graphique. Dommage, toutefois, que le jeu baigne dans le brouillard façon N64 et qu'il rame en affichant de trop gros polygones ! On aurait aussi pu croire que la caméra, un tantinet capricieuse sur PS, serait plus coopérative. C'est à peine le cas ! Côté intérêt de jeu, les ennemis ne sont pas très nombreux et, surtout, toutes les solutions d'énigmes se résument à pousser des blocs. Carrément gonflant à long terme ! Surtout après avoir tourné en rond pendant des plombes.

SWITCH

Kain décharge toute l'énergie de la Soul Reaver. Un grand moment !

AVIS OUI !

Eidos a l'air d'aimer la Dreamcast. Un de leurs plus gros hits sur PS de l'année dernière arrive sur la console de Sega. C'est propre, bien foutu, avec des décors fins et travaillés. On apprécie le soin apporté à l'adaptation, surtout quand la jouabilité est bonne. Et comme le jeu était déjà excellent à la base, on n'a pas vraiment de quoi se plaindre. Il reste juste quelques petits ralentissements par moments, un peu durs à accepter, et un effet de clipping sur les décors gigantesques. Mais là, je fais la fine bouche...

GIA

Les vampires araignées sont les créatures les plus repoussantes du royaume. Elles enroulent leurs proies dans de la soie avant des les digérer ! Beurk !

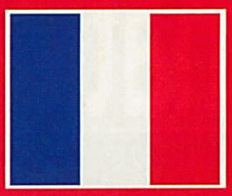
SPECTRAL OU RÉEL ?

Raziel peut évoluer dans le monde de l'au-delà et celui des vivants. Pour basculer du monde spectral au monde réel, il devra avoir toute son énergie et se trouver sur un halo de lumière bleue. En revanche, dans le monde matériel, Raziel peut à tout moment basculer dans le monde spectral. Un aspect à ne pas négliger, puisque certaines solutions d'énigmes se trouvent dans cette possibilité.

Voici notre héros dans le monde matériel.

Hop, dans le monde spectral. Comme vous pouvez le constater, les formes ne sont plus les mêmes.

Vous vous nourrissez principalement d'âmes qui augmentent votre énergie vitale...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CRYSTAL DYN.
- Éditeur : EIDOS
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : CONSÉQUENTE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : VM (50 BLOCS)
- Compatible :PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%

Une belle cinématique et des menus d'options très stylisés.

GRAPHISMES 88%

Des textures très fines et d'un réalisme saisissant. Les lieux se ressemblent trop.

ANIMATION 70%

Ça rame, ça saccade et il y a du brouillard !

MUSIQUE 78%

Elle ne ressort pas beaucoup, mais elle reste dans l'atmosphère.

BRUITAGES 85%

Variés, ils collent très bien aux différentes créatures.

DUREE DE VIE 85%

Le royaume de Nosgoth est très vastes et dissimule moult secrets !

JOUABILITE 84%

Les angles de vue posent parfois des problèmes de jouabilité.

INTERET 80%

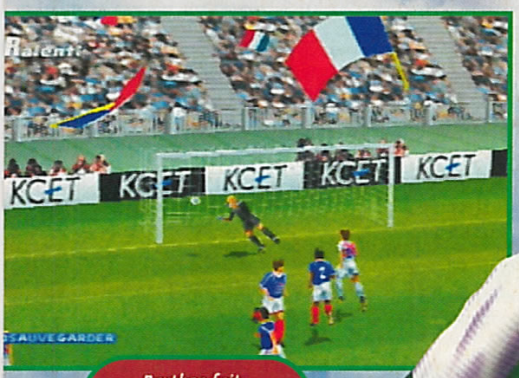
Une grande aventure dotée d'une bonne ambiance. Dommage que les lieux se ressemblent trop. De plus, bouger des blocs finit par lasser.

d'or CONSOLES+

International Superstar Soccer

PRO EVOLUTION

Les amoureux du ballon rond le savent bien, ISS est la véritable référence en matière de foot sur consoles. Avec ce nouvel ISS Evolution, buteurs d'exception et dribbleurs de génie vous attendent pour des exploits au-delà de toutes vos espérances.



Barthez fait des arrêts incroyables. Sans conteste, le meilleur gardien du monde.

Les menus principaux vous accueillent, et un choix important de modes s'offre immédiatement à vous. Le mode Exhibition, par exemple, permet de participer à un match simple, en ayant préalablement choisi une équipe parmi les meilleures du monde. Dans ce mode, un tournoi de tirs au but est disponible, de même qu'un match "all stars" avec les meilleurs footballeurs du moment. Le mode Coupe vous propose de participer à différentes coupes, allant du trophée sud-américain à une bonne vieille coupe d'Europe. Il est possible de paramétrer certaines de ces compétitions pour évoluer dans un tournoi inédit. Le mode Championnat propose de participer à une compétition de longue haleine où il faut rencontrer la totalité des équipes présentes et assurer des résultats constants pour bien figurer à la fin de l'épreuve.

Un coup de maître

Le mode League Master, la grande nouveauté de cet ISS, se révèle un coup de maître. Vous choisissez un club parmi les meilleurs européens. En début de compétition, votre équipe est constituée de joueurs inventés.

En League Master, gagnez un maximum de matchs pour vous offrir les plus grandes stars du foot.

Les coups francs peuvent être une arme de premier choix. Appuyez sur le pad dans le sens inverse des buts pour travailler la balle. Appuyez dans la direction des buts pour une frappe tendue.

AVIS OUI !

Ce nouveau volet est une réussite totale ! La jouabilité, toujours très étudiée, atteint des sommets de souplesse et de convivialité. De plus, cet ISS a franchi le pas de la simulation en intégrant des caractéristiques réalistes. L'intelligence artificielle des joueurs sur le terrain est remarquable. Certes, certains pourront critiquer la relative raideur des joueurs mais, une fois bien en main, ce jeu révèle des trésors d'ingéniosité. Profond et fun à la fois, ISS Evolution est tout simplement la nouvelle référence en matière de foot, toutes consoles confondues.

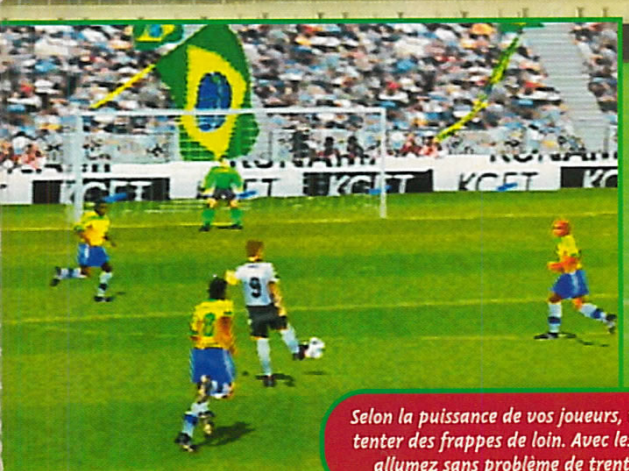
TOXIC

C'est avec eux que vous rencontrerez l'élite du foot européen. Une victoire rapporte huit points, et le nombre de buts marqués détermine le bonus qui vous permet de vous renforcer en achetant des joueurs sur le marché mondial. Idéal pour développer une stratégie et un style de jeu selon vos moindres désirs. L'équipe ainsi constituée pourra, à tout moment, être utilisée dans les modes Exhibition et Entraînement.
Les options sont nombreuses et particulièrement judicieuses. Il est possible, à titre d'exemple, de sauvegarder sur la carte-mémoire vos plus beaux ralentis de buts, ou encore de créer de nouveaux joueurs grâce à un éditeur de nom et de caractéristiques techniques. Les options en cours de partie vous permettent de configurer les critères audiovisuels avec une grande souplesse.
A noter que le jeu sortira en deux versions identiques : une rouge et une bleue. De quoi combler les amateurs d'emballages...

AVIS OUI !

Si vous aimez le foot, vous allez être servi. En effet, cette dernière version d'ISS est comme il se doit plus belle, plus complète, et surtout plus réaliste que jamais : car qui dit ISS dit simulation et non arcade. Comprenez que presque tout dans le jeu est paramétrable, et que chacun de vos choix influence les performances de votre équipe. De plus, une fois sur le terrain, vous devrez utiliser à bon escient les nombreuses combinaisons de touches proposées (passe, tir, lobe, une-deux, dribbles, passe en profondeur, changement de stratégie...). Un jeu fabuleux pour les passionnés de foot.

CHEUB

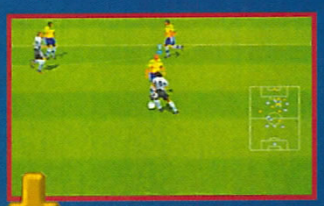


Selon la puissance de vos joueurs, vous pouvez tenter des frappes de loin. Avec les Allemands, allumez sans problème de trente mètres !

DE BEAUX GESTES

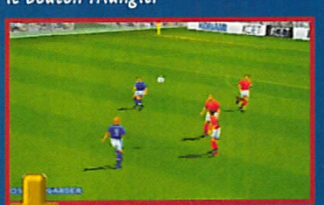
Ce nouvel opus d'ISS propose un panel de mouvements et de passes particulièrement spectaculaires et efficaces.

L'interception est un passage obligé pour monter une belle attaque.



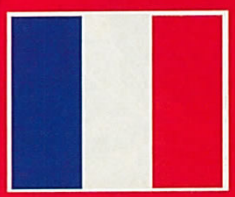
Les dribbles sont assez délicats, mais le résultat est efficace. Utilisez le bouton L1 pour réaliser une série de passements de jambes.

La passe en profondeur peut prendre à revers toute une défense. Attendez un mouvement de votre attaquant pour ajuster la passe avec le bouton Triangle.



Précis, les centres peuvent se transformer en attaque gagnante.

Romario favorise le goal-average. Un petit intérieur du pied, et il conclut une action de classe.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : -

PRESENTATION 92%

Une introduction bien rythmée par une musique dynamique.

GRAPHISMES 94%

Les joueurs sont bien détaillés et l'environnement des matchs est très classe.

ANIMATION 92%

Les plus beaux gestes du foot.

MUSIQUE 85%

Agréable sans être originale.

BRUITAGES 80%

Tout, sauf réaliste. C'est dans ce domaine que le bât blesse.

DUREE DE VIE 95%

De belles et longues heures. Les divers modes sont complets et très conviviaux.

JOUABILITE 93%

Il faut maîtriser les finesses techniques. Ensuite, ce jeu prouve sa richesse.

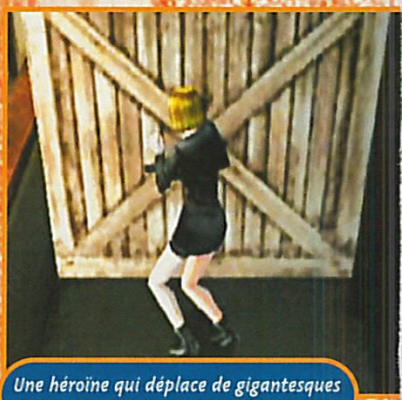
INTERET 95%

De bien belles actions et une liberté quasi totale caractérisent le jeu de foot le plus abouti du moment. Le foot spectacle porté à son paroxysme !

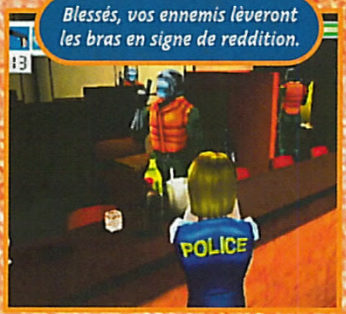
UNDERCOVER

AD 2025 KEI

Alors que tout le monde attendait Resident Evil: Code Veronica, voilà-t-y pas qu'UnderCover débarque. Techniquement très loin derrière les hits de Capcom, ce titre possède tout de même certains charmes pas piqués des hannetons. Amis des "survival games", bonjour!



Une héroïne qui déplace de gigantesques caisses, ça ne vous rappelle rien ?



Blessés, vos ennemis lèveront les bras en signe de reddition.

Vous incarnez Kei, une Américaine membre d'une brigade de police spéciale, le Cat. Un beau jour, votre chef, Mr Ishida, vous confie une mission à haut risque: vous devez, avec l'aide de Li, votre partenaire, éliminer des terroristes qui ont envahi un hôtel. C'est ainsi que le jeu commence, rappelant vaguement l'intro du film "Speed". Cette première mission constitue le début d'une aventure palpitante. Le jeu, largement inspiré de la série des Resident Evil, est plus axé action qu'aventure. En effet, vous n'y affronterez pas de stupides zombies qui cherchent à vous mordre, mais des hommes armés de pistolets ou de fusil à pompe qui vous abattront à la première occasion. Il vous faudra donc utiliser au mieux les déplacements de votre héroïne : roulades et pas chassés sont les mouvements de base qui vous permettront de survivre dans ce monde de brutes. Mais même si vos ennemis se révèlent dangereux, ils n'en demeurent pas moins humains, et donc vulnérables. Une ou deux balles bien placées les obligeront à se rendre. Par ailleurs, vos ennemis ont la possibilité de se toucher entre eux, et il n'y a pas de honte à se protéger des balles d'un terroriste en se cachant derrière un autre. Apprendre à bien gérer son armement est également indispensable, et vous devrez rapidement maîtriser l'art du close-combat pour économiser vos munitions. Heureusement, le système de sauvegarde vous facilitera la tâche: il vous est possible de sauver votre partie à tout moment (sauf, par exemple, lors des combats contre les boss). Le jeu contient aussi un petit côté aventure-exploration, et vous devrez régulièrement explorer les lieux que vous traversez à la recherche d'une clef, ou d'un autre objet indispensable à votre progression.

Les décors sont assez bien fouillés, comme par exemple cette salle d'arcade aux couleurs chatoyantes.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : PULSE
- Éditeur : PULSE INTER.
- RESIDENT EVIL-LIKE
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : PURUPURU

PRESENTATION — 70%
Une petite intro sympa qui vous mettra dans le bain.

GRAPHISMES — 85%
Très propres, et naturellement en haute résolution.

ANIMATION — 80%
A revoir. Les déplacements de l'héroïne sont pénibles.

MUSIQUE — 80%
Sympa, bien qu'un peu trop répétitive. Elle met la pression.

BRUITAGES — 89%
Assez bien réalisés, ils renforcent l'ambiance stressante.

DUREE DE VIE — 78%
Comptez une dizaine d'heures pour finir le jeu.

JOUABILITE — 60%
Très mauvaise, et les angles de caméra sont souvent horribles.

INTERET — 79%
A réserver aux mordus de Resident Evil qui n'ont pas peur de jouer en japonais.

AVIS HAI, DEMO...

A première vue, UnderCover n'est pas un bon jeu. Les déplacements sont mauvais, et les angles de caméra très douteux. Deux défauts majeurs qui risquent de décourager pas mal de joueurs. Mais une fois que l'on rentre dans le jeu, UnderCover gagne en intérêt. Les combats, rappelant vaguement Metal Gear Solid ou Parasite Eve, sont assez sympas. Le scénario, ponctué de scènes cinématiques, est très prenant. Au final, UnderCover est un petit jeu sympa, mais qui risque de ne pas plaire à tout le monde. A essayer, avant de se lancer.

CHEUB

Rollcage 2

Rollcage proposait un nouveau principe dans la course automobile. Le véhicule était équipé d'énormes roues lui permettant d'exploiter toute la surface du terrain. Les courses au plafond et la tête à l'envers étaient nées. Voici la suite...

Des véhicules suréquipés et indestructibles s'affrontent sur des terrains tumultueux, bien fournis en tremplins, pastilles bonus et autres flèches accélératrices. Des conditions de jeu qui rappellent celles du célèbre WipEout. A ceci près qu'il s'agit de voitures capables de rouler n'importe où dans le décor. Certains éléments, les panneaux publicitaires ou les pylônes par exemple, peuvent être détruits grâce aux armes collectées : une bonne technique pour barrer la route aux adversaires. C'est dans le mode Course que l'on pourra débloquer des véhicules, avec de nouveaux bonus d'attaque et des caractéristiques évoluées. C'est en jouant tout seul que l'on débloque de nouveaux modes 2 joueurs. Le plus fun propose aux deux concurrents de s'affronter à coups de figures sur une sorte de rampe, une discipline qui rappelle le skate ou le roller. Mis à part ces quelques nouveautés, le jeu n'a pas beaucoup changé, pas même au niveau graphique, ce qui est assez étonnant. Les bonus proposés ne font pas preuve d'une grande originalité, boucliers, missiles, sphère magnétique, etc. Tout comme dans WipEout, la première place ne pourra être obtenue que si le conducteur utilise à bon escient les différents bonus de la piste. Vous l'aurez compris, Rollcage ne constitue pas une révolution.

AVIS OUI, MAIS...

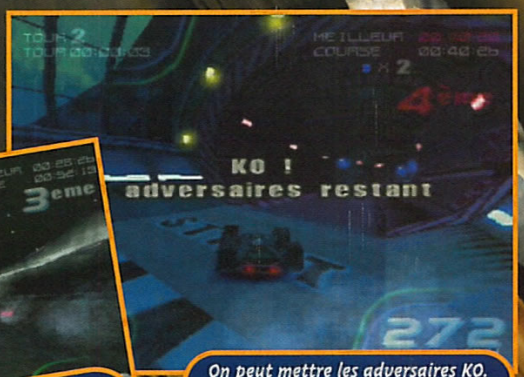
Le principe de Rollcage (rouler la tête en bas), est sympa. Le rendu du soft est correct, avec des graphismes détaillés mais pas très fins. L'animation rame un peu, c'est surtout dû aux immenses explosions qui pimentent la partie. La difficulté est très progressive, ce qui permet un apprentissage de la conduite tout en douceur. De nouveaux modes Multijoueur sont accessibles, à condition toutefois de les débloquer en solo. Par ailleurs, les graphismes sont corrects, sans plus. Bref, Rollcage est fun et pas trop mal conçu, mais on trouve sur PS des titres bien meilleurs.

SWITCH

Les explosions sont impressionnantes et bien belles !

Les triples missiles verts sont tout simplement dévastateurs.

Le jeu est coloré, mais les textures sont grossières.



On peut mettre les adversaires KO. Ici, il y a eu du ménage !

Voici les fameuses pastilles de bonus qui permettent de tirer son épingle du jeu.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PSYGNOSIS
- Éditeur : SCEE
- COURSE FUTURISTE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE

PRESENTATION 70%
Des menus obscurs, une intro en synthèse mal compressée.

GRAPHISMES 75%
Peu d'évolution, on est loin des hautes sphères.

ANIMATION 85%
Le décor explose. Les différentes armes sont bien rendues.

MUSIQUE 80%
Groovy et techno. Avis aux amateurs.

BRUITAGES 88%
Complets et nombreux.

DUREE DE VIE 85%
Plein de modes jouables plutôt fun.

JOUABILITE 87%
Le jeu est devenu bien plus maniable.

INTERET 78%
De nombreux nouveaux modes, mais le principe n'est pas vraiment renouvelé.

Castlevania Legacy of Darkness

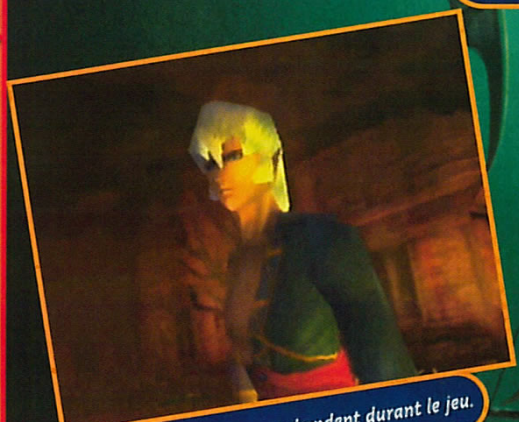
Un second Castlevania 3D arrive sur la Nintendo 64. On va vite découvrir si Konami prend des risques avec cette suite, en réalisant de vraies modifications et améliorations.

Vous incarnez Cornell le lycanthrope pour la première partie. Trois autres personnages, dont Reinhard et Carrie, seront disponibles plus tard. Au début, Cornell découvre la destruction de son village et l'enlèvement de sa sœur. Il doit aller la récupérer dans un château maudit, avant le retour à la vie de Dracula. Le héros dispose de certains atouts pour exploser les morts-vivants et autres créatures qui lui barrent la route. Deux types d'attaques sont d'abord possibles : coups de griffes ou projection d'énergie à distance. Cornell peut ensuite se transformer en loup-garou si vous avez rassemblé assez de cristaux rouges. On trouve aussi les habituelles armes de jet : couteaux, haches, croix, flacons d'eau bénite, etc. Vous gagnerez de l'or et des items en tuant les monstres ou en détruisant les tonneaux, les lampes, les vases et autres accessoires du décor. Les potions de soins et les objets magiques s'utilisent en allant dans le menu d'inventaire. Un effort particulier a été fait au niveau des plans de caméra. Trois systèmes de vue sont possibles : action, combat et automatique. Les ennemis se verrouillent instantanément grâce au viseur jaune qui leur colle au train. Le gros point faible se situe dans la précision médiocre des déplacements et des sauts. On passe beaucoup trop de temps à bien positionner le personnage. De plus, l'élan pris dans un saut se révèle difficile à contrôler. C'est donc rapidement la galère dans les très nombreux passages plates-formes. Au bilan, Konami abuse un peu en nous sortant un remake du premier Castlevania 3D. Celui-ci apparaît plus beau, mais toujours avec les mêmes défauts. Rien n'a réellement changé, pas même les décors.

Le boss de l'hydre n'a que 2 têtes à perdre.

Pour commencer, choisissez votre personnages parmi... un seul !

Cornell sait faire un feu de camp depuis ses cours de survie en milieu hostile.


Les scènes cinématiques abondent durant le jeu.

AVIS OUI, MAIS...

L'ambiance lugubre et morbide des Castlevania reste vraiment indémodable. Au niveau du graphisme, il vaut mieux utiliser le Ram Pak pour profiter de belles textures lissées. Côté baston, le système de combat fonctionne plutôt bien. La variété des sous-boss et des boss agrémente considérablement la partie. Hélas, le côté plateau donne parfois envie de balancer le pad. La 3D peut vous induire en erreur et les chutes ne pardonnent pas. Finalement, la jouabilité laisse trop à désirer pour que nous soyons ici en présence d'un grand titre.

ARIOCH

Il décapite le squelette géant d'un coup de griffes.

PLATEAUX BANCALS

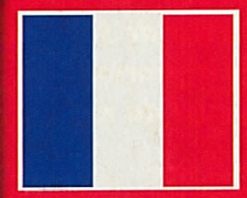
Comme dans la majorité des jeux de plateau, vous devrez actionner des leviers et découvrir des clés. Ceux-ci ne sont pas réellement cachés, mais les chemins pour les atteindre se révèlent très périlleux. Ils fourmillent de passages secrets et de pièges de difficultés variables.

Certains leviers activent des passages pour un temps assez court.

Gardez le bouton appuyé, sinon le personnage lâchera prise.

Le saut doit être minuté pour ne pas se prendre la lanterne dans les dents.

La bonne vieille invention du Dr Guillotin est encore présente dans ce chapitre.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KCEK
- Éditeur : KONAMI
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (MEMPAK)
- Compatible : KIT VIBRATION RAM PAK
- Vibrations : BONNES

AVIS OUI, MAIS...

Tout d'abord, il faut savoir que le premier Castlevania sur N64 était une version "bridée", les programmeurs n'ayant pas eu le temps d'y implémenter tout ce qu'ils voulaient. Ce nouveau volet est donc la version finale, mais elle sort un peu tard... En effet les graphismes se font vieux, l'animation est toujours médiocre et la maniabilité reste très douteuse... Pourtant le jeu bénéficie de changements intéressants, comme l'apparition de nouveaux personnages ou de nouveaux niveaux. Si vous avez aimé le premier volet, ce Castlevania pourrait vous séduire.

CHEUB

PRESENTATION 87%

De longues scènes cinématiques vous informent sur le scénario.

GRAPHISMES 88%

Les décors et les personnages sont assez bien détaillés, avec des effets de lumière.

ANIMATION 83%

Fluide et rapide, mais la décomposition des mouvements laisse à désirer.

MUSIQUE 90%

Du style bons vieux films d'horreur.

BRUITAGES 81%

Classiques et répétitifs. On n'y prête pas vraiment attention.

DUREE DE VIE 89%

Certains passages plateaux sont difficiles. Trois persos supplémentaires à débloquer.

JOUABILITE 80%

Les déplacements sur les plates-formes 3D manquent cruellement de précision.

INTERET 83%

Ce titre est quasi identique au Castlevania 3D n°1. Il reste néanmoins intéressant pour les inconditionnels de la série.

Mégahit

NBA BASKETBALL 2000

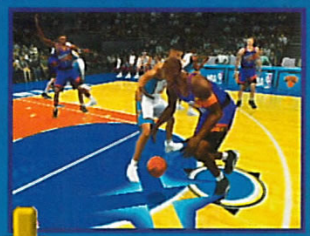
Après un NBA Jam de Midway qui a mis le feu à la Dreamcast à coups de dunks de folie, c'est au tour de Sega de vous proposer de faire le mariolle en compagnie des meilleurs joueurs du monde.

La présentation de cette nouvelle simulation de basket démontre immédiatement la volonté des développeurs d'insuffler un réalisme à tout crin à leur jeu. Le programme des réjouissances, éclectique et complet, a été élaboré pour satisfaire tous les types de joueurs. Le plus raisonnable consiste à participer à l'Entraînement, au cours duquel vous ferez évoluer n'importe quel joueur d'une équipe préalablement sélectionnée. Les commandes demandent un court temps d'adaptation et il est possible de réaliser des gestes spectaculaires très rapidement. Ensuite, vous pourrez disputer un match en mode Exhibition pour voir ce que vous valez. Il suffit de sélectionner deux équipes de la ligue américaine. Si, par la suite, vous voulez vous mesurer au gratin du basket américain sur une saison, rendez-vous au mode Saison régulière. Des transferts seront possibles pour renforcer votre équipe. La liste des statistiques est impressionnante, et les plus curieux pourront détailler leur joueur préféré sous toutes les coutures ou évaluer les performances de leur équipe favorite sur toute une saison. Pour les plus pressés, un mode Play-off est accessible. La tension est alors à son comble... mais, attention ! les adversaires sont particulièrement coriaces. C'est la cour des grands.
Le mode Arcade, lui, fait la part belle aux attaquants en proposant une série de gestes extraordinaires, quelle que soit la qualité des joueurs sur le terrain. Quant au mode Simulation, il est réservé aux puristes du basket qui recherchent le réalisme des situations dans les matchs importants. Bien entendu, il est toujours possible de créer un joueur inédit en déterminant ses critères physiques et techniques afin de l'intégrer dans la ligue officielle.

Il est possible à tout moment d'afficher le receveur de votre passe. Servez-vous de cette option pour traverser la défense.

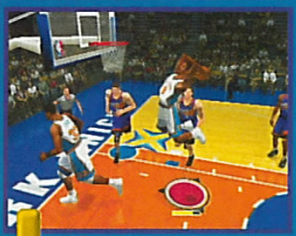
FLORILÈGE

Les phases offensives sont d'une qualité remarquable quand les joueurs les plus techniques s'en mêlent.



Les dribbles vous permettront de prendre le chemin le plus court pour aller au panier. Et hop, un défenseur dans le vent !

Le tir à trois points est une arme redoutable.



Latrell Sprewell est un joueur explosif. Ce dunk va tout casser sur son passage.

Le tir tendu dans la raquette n'est pas très impressionnant, mais n'en est pas moins efficace.

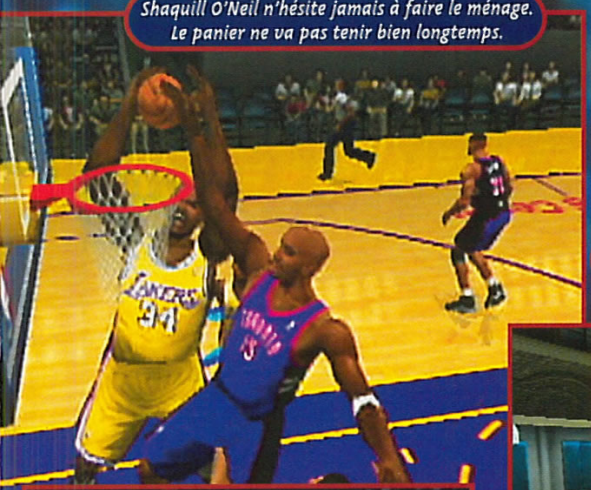
AVIS OUI !

Sega impose ici une nouvelle référence en matière de basket sur console. Beau, fluide, complet, ce NBA 2000 est une petite merveille de simplicité et de richesse. Les meilleurs basketteurs se livrent sans retenue à des phases de jeu d'un réalisme criant. Le spectacle n'est pas en reste, et le mode Arcade en met plein la vue. Dunks délirants et passes laser à travers les défenses sont au rendez-vous. C'est un vrai plaisir de jouer à ce NBA 2000, tant l'esprit du beau jeu habite cette simulation.

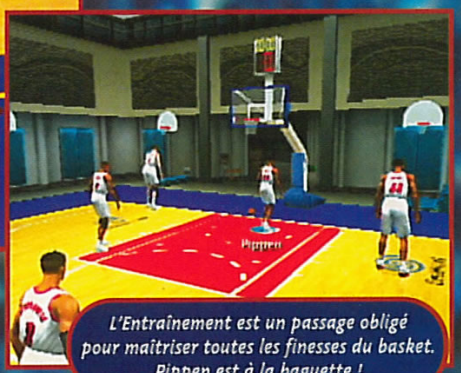
TOXIC

Le bras dans le panier n'est pas autorisé dans les règles officielles. Nous sommes en mode Arcade.

Vous pourrez créer un joueur de toute pièce avant de l'intégrer dans une équipe pro.

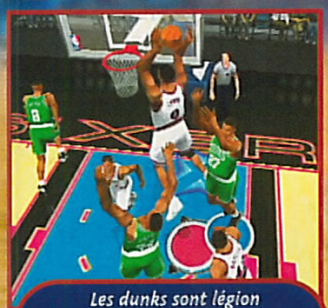


Shaquill O'Neil n'hésite jamais à faire le ménage. Le panier ne va pas tenir bien longtemps.



L'Entraînement est un passage obligé pour maîtriser toutes les finesses du basket. Pippen est à la baguette !

Les caméras sont judicieusement placées. Libre à vous de régler les prises de vue.

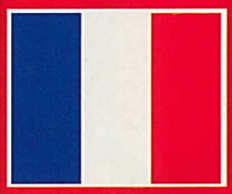


Les dunks sont légion dans NBA 2000. Certains sont plus spectaculaires que d'autres !

AVIS OUI !

Habituellement, les jeux de basket ne sont pas ma tasse de thé, mais là je dois reconnaître que ce NBA 2K possède beaucoup de qualités. D'abord, la prise en main est étonnante de facilité et, après quelques minutes, on enchaîne les actions et les dunks délirants. Ensuite, il y a les qualités graphiques de la Dreamcast, c'est fin et fluide et, grâce aux caméras très nerveuses, la vivacité des actions est bien retranscrite. Enfin, la présence des grands noms de ce sport devrait ravir les fans du genre, et le mode Multijoueur comblera les duos d'acharnés du panier.

ZANO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SEGA SPORTS
- Éditeur : SEGA
- BASKET
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : VM
- Compatible : ???
- Vibrations : ???

PRESENTATION 91%

Les meilleurs basketteurs du monde en short et en couleur. Très chaud !

GRAPHISMES 93%

Très chouettes et très détaillés.

ANIMATION 94%

Tous les gestes du basket sortent avec une grande fluidité.

MUSIQUE 80%

Assez neutre, mais l'essentiel se situe ailleurs.

BRUITAGES 92%

Le crissement des baskets sur le parquet est réaliste et le public se donne.

DUREE DE VIE 93%

Un régal de convivialité à plusieurs. Modes complets et longs à finir.

JOUABILITE 93%

On peut tout faire !

INTERET 93%

Une belle simulation de basket où le spectacle est omniprésent, et pas au détriment de la profondeur de jeu. Beaucoup de finesse.

DUNE 2000

Il y a quelques années maintenant, Virgin sortait Dune 2 qui devait poser à jamais les bases du wargame en temps réel. Depuis, nombreux sont les jeux à s'en être inspirés : Command & Conquer, Alerte Rouge, Warcraft, Starcraft, Age of Empires... Et la liste est encore longue. Aujourd'hui, Dune 2000 arrive sur Playstation et avec lui, toutes les senteurs de l'Epice.

Les pièges à vent fournissent l'énergie à l'ensemble de vos bâtiments. Construisez-en quand le besoin s'en fait sentir.

De principe du jeu, faut-il encore le répéter, est très simple : exploiter les ressources naturelles de l'environnement dans lequel vous évoluez pour développer votre colonie. Comme dans les romans de Frank Herbert, l'Epice est à l'origine de nombreux conflits : Atréide, Harkonnen ou Ordos, tous se disputent l'exploitation de cette fameuse ressource. Les parties débutent toujours sur des sols vierges de toutes constructions. A vous de choisir l'emplacement de votre future base et de la développer. Pour cela, l'Epice vous servira de ressource énergétique. Ainsi, rapidement, les pièges à vent pourront être édifiés. Ces bâtiments fournissent l'énergie nécessaire aux installations, quelle qu'elles soient.

Par la suite, raffineries, casernes, tourelles, usines avancées et centres de recherche feront partie de votre civilisation.

Outre les bâtiments, des unités militaires peuvent aussi être fabriquées : infanterie légère, soldats, grenadiers, saboteurs et autres ingénieurs. Tous ont une fonction particulière et vous serviront à défendre votre base mais également à envahir celle de vos adversaires. Des véhicules, comme les tanks, les VCM, les lance-missiles, les moissonneuses, les ailes portantes ou les frégates font aussi partie de votre arsenal.

En fonction de la race incarnée, différents personnages et types de véhicules sont proposés.

A vous de faire le bon choix en début de partie.

En ce qui concerne les niveaux, vous n'aurez que l'embarras du choix : pas moins de 30 missions vous attendent dans ce wargame-action en temps réel. De quoi satisfaire vos instincts de prédateur.

Pour que vos bâtiments soient plus résistants, il est conseillé de les bâtir sur une bonne chape de béton.

Les vers de sable attaquent uniquement si vous déplacez vos troupes sur son territoire. Ils causent de gros dégâts.

AVIS OUI, MAIS...

Ce Dune 2000 est un excellent wargame en temps réel. Cependant, à y regarder de plus près, il ne se distingue pas vraiment d'un Alerte rouge ou d'un Command & Conquer. Les voix des doublages sont en tout point identiques : "Unité perdue", "Construction achevée", "A vos ordres"... cela devient très vite lassant. L'interface utilisateur est elle aussi complètement pompée sur les jeux précédemment cités. Seuls les bâtiments, unités et types de véhicules diffèrent. Pas tellement original donc, à réserver à tous ceux qui veulent replonger dans l'univers de Dune et de l'Epice.

NIIICO

3 RACES SINON RIEN

Dune 2000 propose au joueur de contrôler et de faire évoluer trois races de personnages : Atréides, Harkonnens et Ordos. On les différencie par leurs couleurs, bleu, rouge ou vert, mais aussi par leurs équipements. En effet, certains véhicules ne peuvent être produits que par certaines races. A vous de faire le bon choix en début de partie.

Les Atréides jouent le rôle des gentils. On les reconnaît à leur couleur bleue.

Les Harkonnent sont une race assez puissante. C'est certainement pour cela qu'ils sont en rouge.

Les Ordos sont en vert, mais ils ne jouent pas au football. C'est bien dommage d'ailleurs.

Les attaques doivent se faire uniquement si vous avez assez d'hommes et de véhicules. Sinon, c'est la défaite assurée.

L'Epice est la seule ressource disponible sur Dune. Pas étonnant qu'elle soit si prisée.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : WESTWOOD
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- WARGAME TEMPS RÉEL
- 1-2 JOUEURS (VIA CABLE LINK)

- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE SOURIS
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%

De nombreuses scènes cinématiques de bonne qualité. Les voix sont en français.

GRAPHISMES 80%

Des graphismes souvent grossiers. On aurait préféré un mode haute-résolution.

ANIMATION 70%

De gros ralentissements quand l'écran grouille d'ennemis et de véhicules.

MUSIQUE 80%

Des thèmes musicaux plutôt agréables. Bonne ambiance générale.

BRUITAGES 65%

Les voix sont en français, mais on regrette qu'elles se répètent très souvent.

DUREE DE VIE 90%

Les amateurs du genre vont s'amuser avec les 30 missions proposées.

JOUABILITE 90%

La prise en main est très bonne. On réagit plus vite en jouant avec la souris.

INTERET 88%

Dune 2000 est un bon wargame en temps réel. Ses graphismes, pour moitié en 3D, sont assez réussis, même s'ils manquent de détails.

AVIS OUI, MAIS...

Les Command and Conquer font partie de mes wargames favoris, et je dois reconnaître que ce Dune 2000 m'attire fortement. D'abord, la ressemblance est totale, ce sont les mêmes commandes, les mêmes techniques de construction et de combat, les voix aussi sont identiques... Pour les adeptes de Dune et de ce type de jeux, le plaisir doit être total, mais lorsque l'on ne connaît pas le genre, on peut être un peu déboussolé. Bref, malgré le manque de nouveautés, il y a moyen de passer de très bonnes heures devant sa télé...

ZANO

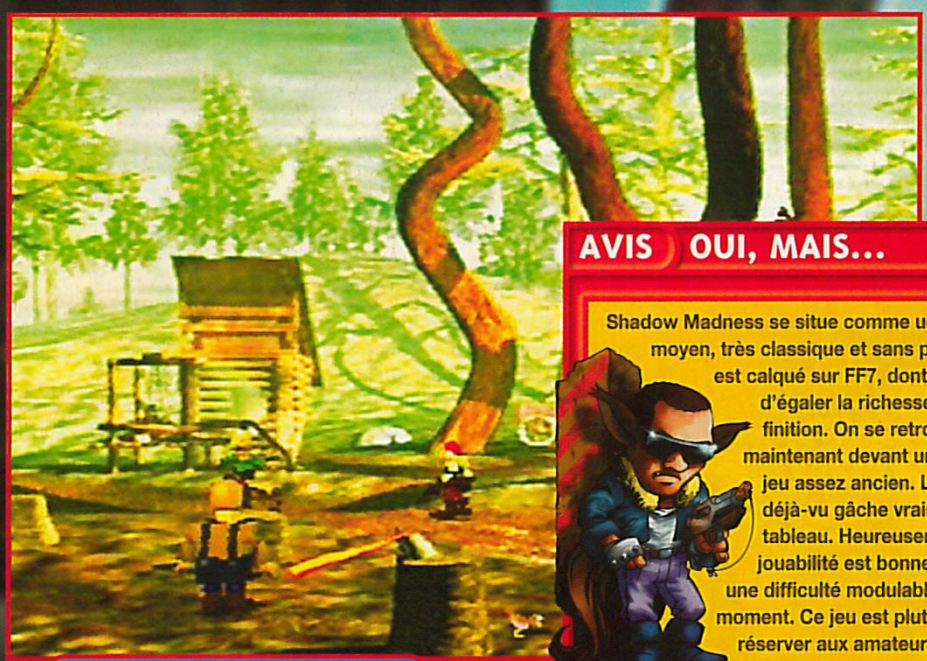
SHADOW MADNESS

Vous découvrez le cratère de l'explosion qui a rasé le village.

Encore un RPG de style médiéval-fantastique qui débarque ! Crave va-t-il nous proposer du nouveau, ou n'aurons-nous droit qu'à une reprise d'un titre bien connu ?

L'action se situe dans un monde médiéval, qui mélange magie et technologie. Les forces du Chaos lancent une offensive généralisée à travers tout le continent. Votre personnage principal, Stinger, voit sa ville exploser d'entrée de jeu. Ce jeune guerrier va donc recruter un groupe d'aventuriers afin de terrasser les forces obscures. Vous rencontrerez des guerrières dotées de pouvoirs magiques, des entités mécaniques, et enfin un savant fou. Les personnages 3D, assez cubiques, apparaissent en Super Deformed dans des décors en 2D détaillés. Quand les combats ont lieu, ils reprennent cependant une taille normale. Chaque bataille se déroulant en temps réel, il faut rapidement choisir une action. Elle se déroule alors automatiquement sans autre intervention par la suite. Il est ainsi possible d'attaquer à l'arme blanche, de lancer un sort, d'utiliser un objet, d'esquiver, ou encore de fuir. On peut quelquefois éviter les monstres en se couchant sur le sol quand on les entend rugir. Ces monstres sont également présents pendant les déplacements sur la carte du monde. Les coups et les magies n'ont malheureusement rien d'extraordinaire dans ce jeu. Les invocations de créatures bénéficient quand même de petites scènes cinématiques. De bonnes musiques vous aideront à vous mettre dans l'ambiance, mais la faible luminosité des lieux visités aura plutôt tendance à vous gonfler, comme les vibrations du Dual Shock, qui se déclenchent quand on bute dans les limites du décor. Globalement, l'humour demeure assez bas de gamme, et ce malgré la très bonne traduction en français. Des petits jeux viennent agrémenter de temps en temps la partie (crochetage de serrure, labyrinthe...). Mais au bout du compte, vous aurez franchement l'impression d'être devant un pâle reflet de Final Fantasy VII.

La carte du monde est vaste et c'est à pied qu'on se déplace.


Les décors ensoleillés se font vraiment rares.

AVIS OUI, MAIS...

Shadow Madness se situe comme un RPG moyen, très classique et sans prétention. Il est calqué sur FF7, dont il est loin d'égaler la richesse et la finition. On se retrouve donc maintenant devant un style de jeu assez ancien. L'effet de déjà-vu gâche vraiment le tableau. Heureusement, la jouabilité est bonne, grâce à une difficulté modulable à tout moment. Ce jeu est plutôt à réserver aux amateurs de RPG en manque d'aventure ces temps-ci.

ARIOCH

Cet habitant ne veut pas qu'on fouille tranquillement sa maison.

Ce Boss attendait votre visite avec impatience.

Par l'attaque des flammes du Phénix !

AVIS NON !

Shadow Madness n'est pas ce qui se fait de mieux en matière de RPG traditionnel. Le look des persos laisse à désirer, ainsi que leurs proportions par rapport aux décors. Les combats se révèlent fadasses, sans beaux effets spéciaux. Au final, l'ensemble manque de finitions et d'intérêt. Il faut se forcer pour entrer vraiment dans l'action. Ce jeu se place donc très loin derrière les grands titres comme Koudelka, Legend of Dragoon, ou Final Fantasy 8.

NIIICO

A L'AFFICHE !

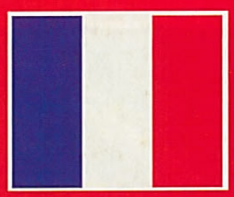
Les menus d'actions, de sortilèges, d'objets et d'équipements sont clairs, colorés et bien traduits. Une explication s'affiche toujours concernant l'item sélectionné. En début de jeu, un mode Utilisation et Conseil vous indique rapidement les différentes fonctions et stratégies.

Ecoutez attentivement les bons conseils du capitaine avant de vous lancer à l'aventure.

On remplit assez vite son sac, alors n'hésitez pas à utiliser un maximum d'objets.

Les magies sont nombreuses et puissantes, mais rarement belles.

Mettez le paquet pour vaincre ce Golem de pierre.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CRAVE
- Éditeur : CRAVEYARD
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : CORRECT
- Difficulté : RÉGLABLE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 85%
Une cinématique d'intro de qualité acceptable et des menus simples.

GRAPHISMES 82%
Les décors variés en 2D sont très sombres et un peu pixélisés.

ANIMATION 80%
Les mouvements des personnages en 3D sont mal décomposés.

MUSIQUE 89%
Elle contribue pour beaucoup à l'ambiance ténébreuse et oppressante.

BRUITAGES 80%
Banals, on y fait un peu attention pendant les combats.

DUREE DE VIE 92%
Vous en aurez pour un bon moment avec les deux CD.

JOUABILITE 88%
Ce jeu ne pose pas de problème de maniement.

INTERET 85%

On a là un RPG heroic-fantasy assez quelconque, avec une réalisation correcte, mais rien d'extraordinaire.

CoolBoarders 4

Pour tous les fans de glisse sur console, les Coolboarders font partie des incontournables. Si le deuxième volet avait fait l'unanimité, le troisième avait légèrement déçu, alors il y a fort à parier que les riders vont surveiller de très près l'arrivée de ce Coolboarders 4...

Le décor en arrière-plan est particulièrement réussi.

Par rapport au précédent volet, peu de choses changent. On peut toujours frapper ses adversaires pendant les run, et quelques nouvelles marques de planches font leur apparition (K2, Mly...). Le mode Single Event est toujours là avec ses trois niveaux de difficulté. En battant les records des cinq types d'épreuves (Boardercross, Big Air, Halfpipe, Slope Style, Down Hill), on débloque une course spéciale. Les différentes compétitions se déroulent dans le Vermont, au Colorado, en France, au Japon, et en Alaska. Un mode Practice est là pour vous familiariser avec les différentes épreuves, et le Trickmaster permet d'apprendre une grande partie des figures. Enfin, le mode principal est le Tournament, une compétition aux points sur cinq épreuves. Le Boardercross est un slalom où tous les coups sont permis. Rater une porte entraîne une pénalité, et une bonne utilisation des jumps est nécessaire pour ne pas se faire griller par les concurrents. Le Big Air impose la réalisation d'un ou plusieurs sauts sur un laps de temps très court sur des pistes particulièrement techniques. Le Halfpipe laisse trois essais pour enchaîner le maximum de figures dans une piste en forme de "u". Le Slope Style est une descente délirante chronométrée, dans laquelle il faut accumuler les sauts pour engranger des points. Enfin, le tournoi se termine par le Down Hill, une épreuve de descente classique où seule la vitesse compte.

Figures hallucinantes

Tout au long du tournoi, le joueur est opposé à trois autres snowboarders, et doit totaliser le plus grand nombre de victoires pour s'imposer. Chaque fois que l'on gagne un tournoi, on débloque quatre nouveaux surfeurs et leurs planches. Cependant, les adversaires font rapidement grimper les scores et enchaînent des figures hallucinantes, d'où la nécessité de passer par les modes Practice et Trickmaster au préalable. Sur le plan visuel, ce Coolboarders 4 ne se distingue pas vraiment des précédents volets. La finesse des graphismes n'est pas exceptionnelle, et il est dommage que certains éléments du décor ne soient pas assez visibles. L'animation est légèrement saccadée, et les mouvements de caméra sont parfois assez inattendus. Seuls la modélisation des personnages et les bruitages sont en progression. Les musiques sont toujours aussi pêchues, certains les trouveront peut-être un peu trop trash et répétitives, mais il faut reconnaître qu'elles collent bien au jeu... Au final, ce nouveau volet n'apporte pas vraiment d'innovations sur le plan du jeu, et pas du tout d'amélioration sur le plan visuel. Certes, il est toujours agréable d'enchaîner des tricks et de décoller à trente mètres du sol pour lâcher un 1080, mais beaucoup d'adeptes de la glisse attendaient sans doute une évolution plus prononcée...

AVIS OUI, MAIS...

J'avais adoré Coolboarders 2 pour son fun et sa pêche, et ce malgré ses quelques faiblesses. Ce Coolboarders 4 est bien plus austère, plus triste même... Bien sûr, les épreuves restent palpitantes, on enchaîne des tricks graves, et on s'envole loin du sol pour passer des rotations époustouflantes. Mais bon, le plaisir n'est pas total, car l'animation est vraiment décevante et la sensation de vitesse totalement absente ! Alors peut-être que les fans du genre s'en contenteront. En tout cas, notre ami Switch (expert en tricks d'la balle de la mort qui tue) risque d'être déçu par ce titre...

ZANO

L'impression de hauteur est bien retranscrite. On a souvent l'impression de se retrouver à cinquante mètres du sol.

AVIS BOAF...

Franchement, ce dernier Coolboarders laisse à désirer. Bien que le jeu soit toujours aussi sympa, avec des planches de folie, des épreuves très nombreuses et surtout des tricks hallucinants, il possède une réalisation graphique très médiocre... En effet, les graphismes sont trop pixélisés et l'animation saccade de temps à autre, ce qui rend le jeu carrément moche. Si vous êtes un véritable fan de la série jetez un œil sur ce jeu, sinon passez votre chemin!

CHEUB

L'APPRENTISSAGE

Le Trickmaster est une étape incontournable pour découvrir les différentes figures pouvant être enchaînées. Trois niveaux de difficulté sont proposés. Le dernier est particulièrement ardu, puisqu'il faut mémoriser le nom des figures, les combinaisons de touches n'étant plus indiquées.

Les premières figures sont relativement simples...

La difficulté augmente progressivement...

Et enfin, on termine par des enchaînements nettement plus compliqués.

L'intérêt principal de ce Coolboarders ne change pas : "lancer des tricks grave trop purs chanmaille qui déchirent !!!" © Switch

Le Slope Style permet de conjuguer les plaisirs : descente rapide et sauts délirants.

REPLAY

Chaque épreuve peut être revue grâce aux séquences Replay. Les angles de vue sont bien choisis, et des arrêts sur image viennent ponctuer les moments forts de votre run.

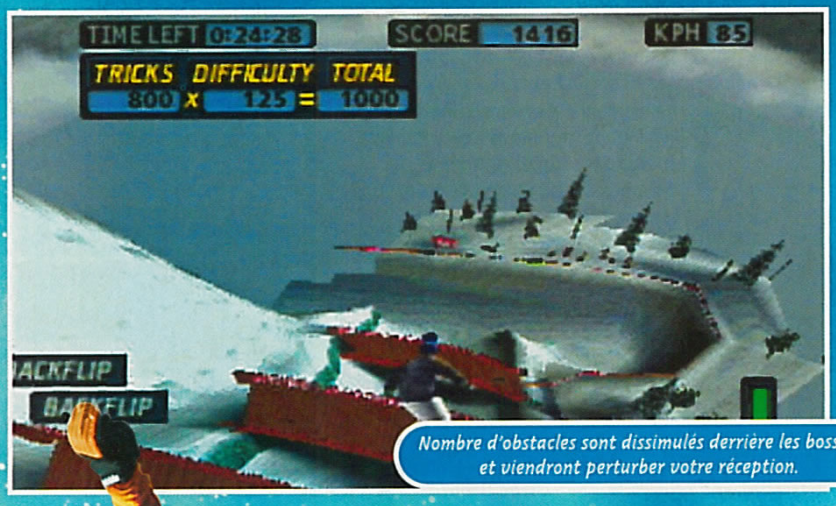
L'impression d'altitude est renforcée par les angles plongeants.

De même, la sensation de vitesse et les dénivelés ressortent très bien sur les ralentis.

Certaines courses comportent des passages dans la poudreuse.

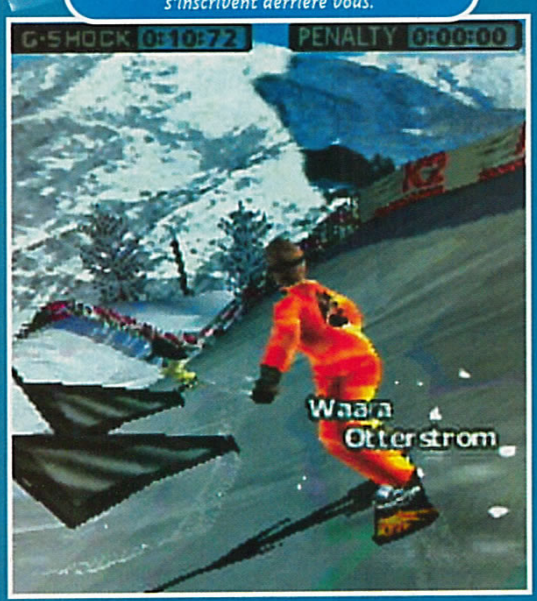
Lors des épreuves au Japon, on peut admirer le mont Fujiyama au loin...

CoolBoarders 4



Nombre d'obstacles sont dissimulés derrière les bosses, et viendront perturber votre réception.

En Boardercross, les noms de vos poursuivants s'inscrivent derrière vous.



HALFPIPE

S'il y a une discipline qui permet de se livrer aux acrobaties les plus prononcées, c'est le Halfpipe. Quand ce terrain est bien maîtrisé, on peut y enchaîner des figures ahurissantes et s'envoyer particulièrement haut...

En gérant bien sa vitesse et son impulsion, on peut facilement atteindre les 1080°.

Certains pipes possèdent une architecture originale occasionnant les figures les plus inédites.

Le maniement facile du perso permet de varier les combinaisons.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : 989 STUDIOS
- Éditeur : SCEE
- SNOWBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 88%

Un beau film montrant les exploits des pros. Des menus un peu tristes...

GRAPHISMES 88%

Les persos sont bien faits, mais l'ensemble manque de finesse.

ANIMATION 85%

Un réel manque de fluidité, la sensation de vitesse n'est pas au rendez-vous.

MUSIQUE 80%

Les musiques ont la pêche, certes, mais elles sont beaucoup trop répétitives.

BRUITAGES 92%

Très complets, le bruit de la neige est excellent, il varie selon sa dureté.

DUREE DE VIE 87%

Cinq compétitions, cinq lieux, et trois niveau de difficulté... ça glisse !

JOUABILITE 88%

L'apprentissage se fait progressivement, les snowboarders bougent très bien.

INTERET 87%

Un bon jeu. Cependant il lui manque le fun et l'énergie du deuxième volet. On attendait un peu plus d'innovations, et un visuel plus travaillé...

DRACULA

Sorti en automne dernier sur PC, Dracula a remporté un franc succès auprès du grand public, avec près de 100 000 exemplaires vendus. En ce doux mois de mars, c'est au tour de la Playstation d'accueillir ce jeu d'aventure. Préparez-vous au grand frisson.

Dracula sur Playstation est la suite du livre de Bram Stoker. L'aventure dédute là où le roman s'achève, sept ans après la mort du comte Dracula, pour être précis. Nous nous trouvons à Londres, en 1904. Jonathan Harker, le héros du roman, découvre que Mina, son épouse, a quitté l'Angleterre pour se rendre en Transylvanie. Bien décidé à retrouver sa femme et à percer les raisons qui l'ont poussée à agir de la sorte, Jonathan se lance sur ses traces. Arrivé sur place, il se retrouve pris dans une terrible machination... Le comte Dracula serait-il toujours vivant ? Le principe de ce jeu d'aventure est extrêmement simple : il s'agit de se promener dans des décors reconstitués en images de synthèse, à la recherche de différents objets et indices. Pendant votre quête, une quinzaine de personnages se présenteront à vous. L'issue des dialogues engagés vous permettra de progresser et de débloquer certaines situations. Graphiquement, Dracula ressemble à s'y méprendre aux productions de Cryo (Louvre, Atlantis, Egypte...), elles-mêmes inspirées du système Quick Time VR, inventé par Apple : le joueur déplace un curseur sur l'écran pour regarder à 360° autour de lui et clique sur un objet pour s'en saisir, ou dans une direction pour se déplacer. Rien de plus simple. Ce type de jeu, qui a fait ses preuves, s'adresse ainsi plus au grand public qu'aux hardcore gamers. Dracula n'en est pas pour autant mauvais, bien au contraire.

Dans le cimetière, n'hésitez pas à creuser la tombe du comte Dracula. Un anneau vous y attend.

Jonathan va devoir pousser certains objets pour accéder à de nouvelles salles de l'auberge.

Grâce à la longue vue découverte dans la cave, vous pourrez observer le comportement de Lorga, un personnage bien étrange.

La Barina, malgré son air peu accueillant, est une source d'informations importante. Discutez souvent avec elle.

AVIS OUI !

Dracula est dans l'ensemble très réussi. Si l'on fait abstraction du système de déplacement et d'action du jeu qui manque cruellement de punch et qui classe le jeu dans la catégorie "grand public", on se prend facilement à l'aventure. L'ambiance sonore est très bonne, les voix en français sont excellentes, et le jeu n'est pas facile. De nombreux allers et retours sont parfois nécessaires pour débloquer une situation. Amateurs d'aventure saignante, ce Dracula devrait vous satisfaire.

NIIICO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INDEX
- Éditeur : CANAL+ MULTIM.
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE SOURIS

PRESENTATION 90%
De magnifiques cinématiques ponctuent les moments forts.

GRAPHISMES 88%
Excepté les cinématiques, les graphismes sont pixélisés.

ANIMATION 70%
Il n'y a jamais d'animation, sauf lors des cinématiques.

MUSIQUE 85%
De bonne qualité, elle renforce l'ambiance angoissante du jeu.

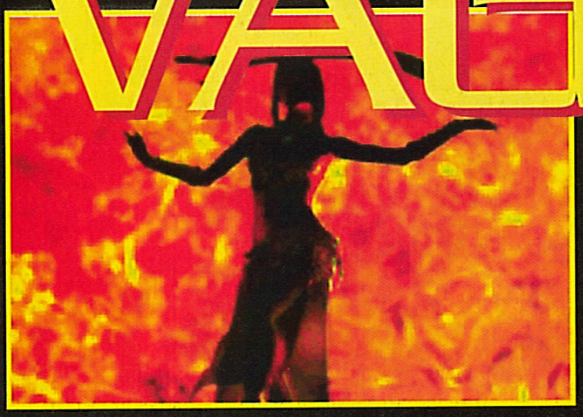
BRUITAGES 70%
Voix en français et de bonne facture. Le reste est pauvre.

DUREE DE VIE 85%
Le jeu tient sur 2 CD (beaucoup de scènes cinématiques).

JOUABILITE 90%
Immédiate, car basée sur le mode du "click and play".

INTERET 84%
Dracula est un jeu d'aventure intéressant, qui s'adresse avant tout au grand public.

VAGRANT story



Si vous pensez être un véritable "hardcore gamer" et si pour vous les jeux de rôles en tong sont tous les mêmes, alors vous allez être surpris. Avec Vagrant Story, jamais le mot "innovation" n'a eu autant de sens. Vous voulez savoir pourquoi ?

L'histoire se passe en plein Moyen-Age en Europe. Vous êtes Ashley Riot, et vous quittez Valendia, votre ville, afin d'enquêter sur la mort mystérieuse du marquis de Barboda. Votre voyage vous mène dans une immense cathédrale pleine de catacombes, à la recherche des meurtriers. Sur sa route, votre héros obtient de nouveaux indices qui lui permettront de s'enfoncer plus profondément dans ce labyrinthe.

Un nouveau genre

Vagrant Story n'est pas un RPG comme les autres. Alors que dans un Final Fantasy ou un Star Ocean, le joueur devait voyager de ville en ville et explorer différents niveaux, ici il n'en est rien. En effet, jamais vous ne verrez la lumière du jour. A chaque étape, vous devrez explorer toutes les pièces et récupérer les objets en cours de route. De temps en temps, des scènes viennent éclaircir le scénario. Ce genre de jeu est ce qu'on appelle un donjon-RPG. Il n'y a pas non plus de marchands auxquels acheter des potions de soins ou des armes. Mais pas de panique. Vous en trouverez facilement dans les coffres. Sur votre route, vous rencontrerez des tonnes d'ennemis qu'il faudra vaincre pour espérer un jour sortir des ténèbres. Ces créatures étant toutes différentes, il faut alterner votre armement. Vous devez donc faire le bon choix parmi les armes que vous trouverez ou que vous fabriquerez. Pour plus de facilité, elles sont classées en plusieurs catégories : armes de poing, armes lourdes (hache), armes de jet (arbalète)... Plus vous les utiliserez, et plus elles deviendront efficaces.
L'autre point qui rend ce jeu vraiment unique et qui le démarque des autres RPG, c'est son système de combat. Lorsque le joueur se prépare à attaquer, il génère une sorte de dôme qui "verrouille" les différentes parties du corps de l'adversaire : la tête, le corps, les jambes, le bras droit, le gauche. Selon l'endroit où vous frappez, l'adversaire est plus ou moins affecté. Par exemple, si vous le blessez plusieurs fois aux jambes, le monstre ne peut plus avancer, si c'est le bras droit, il n'attaque plus, etc.

Combattre infiniment

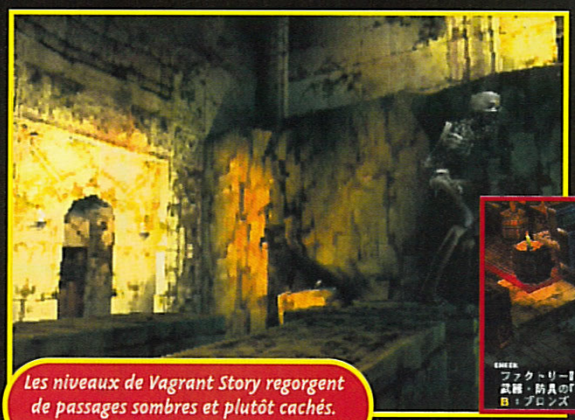
De plus, et contrairement aux RPG classiques, il est possible d'enchaîner une infinité de coups (cf. encadré). Pour cela, il faut au préalable enregistrer les mouvements dans les options et, pendant un affrontement, avoir le bon tempo. Si vous y parvenez, vous pourrez frapper des dizaines et des dizaines de fois sans laisser à l'ordinateur le temps de riposter. Que serait un jeu d'aventure sans pouvoirs

AVIS I LOVE THIS GAME !

Squaresoft est le dieu du RPG. A chaque fois, on croit avoir affaire au jeu ultime, et chaque fois l'éditeur nous étonne à nouveau. Le style donjon-RPG de Vagrant Story était jusqu'alors inexistant sur PS. De plus, on reconnaît tout de suite la griffe de Akihiko Yoshida (le papa de FF Tactics), c'est dire si le jeu est beau. Avec un titre de cet acabit, les fans de RPG seront en extase, comme tous ceux de la rédac qui aiment les jeux d'aventure. Si, explorer des donjons pendant des heures ne vous fait pas peur, plongez dans l'univers de Vagrant Story...

KAEL

magiques ? Dans Vagrant Story, il en existe de deux sortes. Les sortilèges qui utilisent du "Mana Power", et les pouvoirs des armes aussi appelés "Break Axe" qui, quant à eux, grignotent votre barre d'énergie. Ces magies s'obtiennent au fil du temps, avec de l'expérience, et avec les objets que vous amassez (les claymores).
Au final, on peut dire que Vagrant Story signe la renaissance des jeux de rôles qui, malgré leurs différents scénarios, finissent tous par se ressembler plus ou moins.



Les niveaux de Vagrant Story regorgent de passages sombres et plutôt cachés. Pour les voir, passez en vue interne.

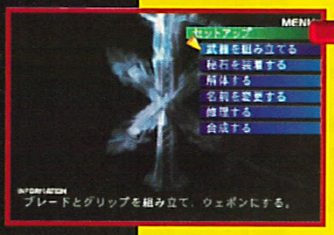
Pour vous aider à mieux vous repérer, la carte en 3D peut s'orienter de tous les côtés.

HELP !

La grande particularité de Vagrant Story, c'est la possibilité de créer ses propres armes et armures. Pour aider à comprendre comment tout cela fonctionne, voici quelques conseils pour créer de nouvelles armes.

Pour créer de nouveaux objets, vous devez d'abord vous rendre dans une forge, des petites pièces dans lesquelles vous trouverez un point de sauvegarde et un coffre. Lorsque vous y pénétrez, un texte s'affiche en bas de l'écran qui indique quel type d'armure vous pouvez créer (en fer, en bronze, en cuir...).

Sélectionnez d'abord le menu des objets, allez sur le point d'exclamation, et cliquez sur la deuxième option (Set Up). Un nouveau menu avec six options apparaîtra.



La première option permet de fusionner des armes, la deuxième d'attribuer des pierres aux armes ou boucliers, la troisième démonte les armes/boucliers, la quatrième permet de renommer les armes créées, la cinquième répare les armes, et enfin la dernière permet d'assembler des armes ou des armures.

Si vous sélectionnez la dernière option, et que vous créez une arme, deux options en jaune apparaîtront. Avec la première, vous devez choisir le type de lame que vous voulez (lame de katana, de fleuret, pointe de lance...), et dans la seconde vous sélectionnez le manche que vous voulez lui attribuer (manche d'épée, de lance...). Il faut naturellement sélectionner un type de manche compatible avec la lame pour obtenir une efficacité maximale.

Les Slimes sont également de la fête. Pour les vaincre, il ne faut pas utiliser l'épée, mais une autre arme ou un pouvoir.

AVIS OUI, MAIS...

Au début, j'ai trouvé ce jeu génial. Le style donjon-RPG me plaisait énormément. Mais au bout de quelques heures, j'ai déchanté : ce titre ne contient aucune énigme ! Juste quelques rares passages de logique, où vous devez déplacer des caisses pour progresser. Pour moi, ce jeu ne mérite pas l'appellation RPG. Un autre point qui m'a déçu, il n'y a aucune cinématique pendant le jeu ! Mais Vagrant Story est tout de même bien réalisé, avec une 3D parfaite, un système de combat novateur, et surtout une durée de vie exceptionnelle. A réserver aux fans.

CHEUB

VAGRANT story

Pour sauvegarder, il faut trouver les cercles de lumière bleue et se placer dessus. Un conseil, dès que vous en voyez un, allez-y, ils sont rares.

COMBATS ET COMBOS

Le système de combat de Vagrant Story passe par des "habilités", comprenez des coups spéciaux, que votre héros apprendra au fil du temps.
Il existe des coups spéciaux d'attaque et de défense. Savoir bien les utiliser, voilà la clef du succès.
Les coups d'attaque permettent de réaliser des Combos, qui sont à la base des combats de Vagrant Story. En effet, même si vous possédez l'arme la plus puissante du jeu, vous aurez du mal à battre les boss. Pour palier ce problème, il faut recourir aux Combos. Lorsque vous donnez un coup, un point d'exclamation apparaît au-dessus du héros un court instant. Si vous effectuez un second coup lorsque le point d'exclamation est affiché, le monstre ne pourra rien faire. Mieux encore, à chaque coup les dégâts augmenteront... Et naturellement, vous pouvez enchaîner les coups à l'infini.
Les coups de défense, eux, ne peuvent pas être enchaînés. Mais ils sont d'une importance capitale, car, bien utilisés, ils vous permettront de survivre à toutes les attaques. La plupart des coups de défense, à utiliser lorsque qu'Ashley subit une attaque et qu'un point d'exclamation apparaît au-dessus de sa tête, lui permettent de gagner des points de vie. Par exemple, si vous avez 300 points de vie, et qu'une attaque vous inflige 500 points de dégâts, vous survivrez en utilisant le coup de défense approprié.

Par une simple pression de la touche attaque, un dôme entoure Ashley et indique quelle partie du corps il peut attaquer.

Paradoxe des jeux de rôles en japonais : les menus sont parfois pour moitié en japonais et pour moitié en anglais.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SQUARE
- Éditeur : SQUARE
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : TRÈS TRÈS ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : FAIBLES

PRESENTATION 90%
Comme d'habitude, Square fait des prouesses.

GRAPHISMES 92%
D'un réalisme incroyable. On en redemande !

ANIMATION 90%
Les personnages bougent avec aisance. On ressent presque le poids des armures.

MUSIQUE 85%
Très discrète. On est habitués à mieux de la part de Square.

BRUITAGES 89%
Les épées s'entrechoquent et les flammes crépitent. On regrette l'absence de digits.

DUREE DE VIE 95%
Plus de 30 heures. Pour le finir à 100%, il faut le recommencer plusieurs fois.

JOUABILITE 85%
Délicate. Les sauts sur les plates-formes sont trop imprécis.

INTERET 90%

Vagrant Story est à la hauteur de nos espérances. Innovant, long, avec un scénario accrocheur, Square nous étonne tous les jours.

ROAD RASH JAILBREAK

Road Rash, le jeu de motos le plus trash de la planète, fait un ultime retour sur Playstation. Dans cet épisode, les options se font plus nombreuses, et un mode 2 joueurs inédit fait son apparition. Attention, danger!

Road Rash n'en est pas à son premier épisode, il était en effet déjà en test dans le numéro 2 de Consoles+... il y a maintenant plus de huit ans! C'était sur Megadrive. Désormais, c'est sur la Playstation que l'on retrouve les bikers les plus déjantés de la planète. Dans ce nouvel épisode, même si le principe demeure inchangé, Electronic Arts a su donner au jeu un nouveau ton (rien à voir avec Christine Boutin) en incluant des modes de jeu inédits. Tout d'abord, Electronic Arts propose un semblant de scénario, dans lequel le joueur doit tenter de faire évader Spaz, le plus grand rasher de tous les temps. Pour cela, vous devez rejoindre un gang et prouver votre mauvaise foi en effectuant diverses missions. Mais la grande nouveauté n'est pas là. La partie la plus intéressante se déroule en effet en mode 2 joueurs. Si le classique mode en écran partagé est toujours disponible, c'est en side-car que l'on s'amusera le plus. Attention toutefois à la prise en main qui, dans ce mode particulier, est très... particulière. Enfin, pour les plus sages d'entre vous, il est également possible de s'enrôler dans la police et d'incarner un flic à la "Chips" (© La Cinq 1984). Distribution de coups de matraque à volonté!

En mode Multijoueur, il est possible de conduire un side-car.

Vous avez le choix entre incarner des bikers sauvages ou des policiers ripoux.

AVIS OUI, MAIS...

Ce nouveau Road Rash est à mon goût le plus réussi de la série. Il faut dire qu'après plus de huit ans, nos bikers commençaient à ne plus sentir très bon, et que de nouvelles améliorations étaient nécessaires. C'est chose faite, avec les nouveaux modes proposés : Evasion, 5-0 Police ou encore Multijoueur en side-car. Cependant, même si les graphismes ont sensiblement évolué, ils restent très en deçà des capacités de la Playstation, et la jouabilité n'est pas au top. Peut-être dans un prochain épisode?

NIIICO

MOTO : VOLE !

Road Rash Jailbreak demande beaucoup de concentration : conduire son véhicule sur des routes sinueuses tout en se castagnant. A moins d'être doté d'un strabisme divergent prononcé, genre Dalida, vous serez nombreux à vous vautrer. Images.

Petite route du désert californien. Samedi, 8 h 45, 100 km/h au sommet d'un dos d'âne...

8 h 46, vous n'aviez pas vu cette voiture débouler devant vous. C'est le drame et l'envolée sauvage.

8 h 46 et quelques secondes. Vous voici sans moto, plusieurs mètres au-dessus du sol. Plus dure sera la chute.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : E. ARTS
- Editeur : E. ARTS
- ACTION
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOG.

PRESENTATION 85%
Quelques cinématiques sympas. Des écrans d'options bien fichus.

GRAPHISMES 85%
Des progrès depuis les premiers épisodes. Mais peut mieux faire.

ANIMATION 82%
Plutôt correcte. Honnête même.

MUSIQUE 90%
Très trash, comme toujours dans la série. Ça balance coco !

BRUITAGES 80%
Amusants. Certaines motos ronronnent comme des mobylettes.

DUREE DE VIE 85%
De nouveaux modes, et des niveaux assez nombreux.

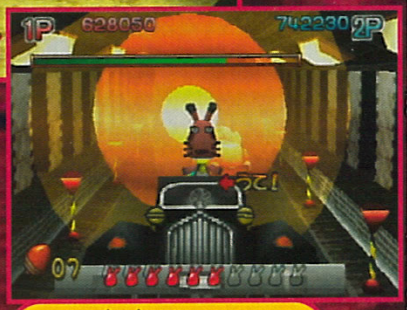
JOUABILITE 85%
La prise en main est assez difficile.

INTERET 82%
Ce nouveau Road Rash est marrant. Dommage que certains graphismes soient cubiques.

Dans la continuité des Point Blank, Namco nous livre un nouveau jeu de tir délirant et farfelu. Rescue Shot n'apporte rien de nouveau au genre, mais son fun et ses qualités graphiques encourageront peut-être certains à sortir leur Gun Con du placard...

RESCUE SHOT

Les combats contre les boss sont originaux. Ici, le perso doit échapper à un dragon avec un canoë.



Les glands qu'on ramasse permettent de tout faire exploser.

Il faut tirer sur son perso pour le faire sauter sur les plates-formes.

AVIS MOUAIS...

C'est vrai que ça fait du bien de ressortir le gun de temps en temps, mais, avec Rescue Shot, ce n'est hélas pas pour très longtemps. D'abord, la durée de vie est trop insuffisante, et cet univers risque de décevoir les mordus de la gâchette. Si ça blaste sévère à certains moments, beaucoup trop de passages se révèlent vides et ennuyeux. Mais bon, en général c'est rigolo, rythmé, divertissant et soigné graphiquement. Le mode 2 joueurs s'avère particulièrement fun mais, pour 300 balles, on peut hésiter !

ZANO

Le principe est simple, on shoote tout ce qui bouge, ainsi que tout ce qui se casse. Vous devez protéger un petit bonhomme contre les dangereuses bestioles qui peuplent son monde et l'aider à franchir certains obstacles. La plupart du temps, vos cibles sont des animaux étranges et colorés, mais quelquefois, vous aurez à faire face à des robots, des rochers ou des bombes. Les éléments du décor se détruisent eux aussi, ils peuvent faire grimper votre score et faire gagner quelques items à votre petit compagnon. Les pommes et les pastèques lui redonnent de l'énergie, et les billes multicolores augmentent sa barre de vie. Attention ! quelques cadeaux empoisonnés peuvent surgir, il faut alors les dégommer ou tirer dans l'arrière-train de votre protégé pour le faire sauter au-dessus du piège. Les cinq niveaux de votre aventure vous conduiront dans des endroits variés, mais pas très originaux (des prairies, un train, un château, une ville...). Là, une dizaine de boss vous attendent, il faudra trouver le point faible de chacun pour en venir à bout. Quelques épreuves d'habileté viendront diversifier votre mission : en tirant sur le postérieur de votre compagnon, il sautera sur des plates-formes en mouvement. En visant sa tête, il tombera et s'arrêtera un court instant. Côté graphismes, l'ensemble est réussi, coloré et presque attendrissant. C'est "mignon tout plein", les décors sont bourrés de détails, de petites bêtes, de plantes, et de papillons. Le perso bouge bien, mais sa lenteur est parfois pesante. Les caméras changent rapidement d'angle pour visualiser les pièges et les embuscades. Au final, ce titre se rapproche énormément de Point Blank. Il amusera les plus jeunes et les amateurs du genre.

Certains décors sont réussis, le relief est travaillé.

Dans le train, les embuscades sont nombreuses.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- TIR SUR CIBLE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : GUN CON

PRESENTATION	*Le strict minimum : quelques options, un petit blabla...*	60%
GRAPHISMES	*Très sympas, colorés et fins. Des effets de relief réussis.*	86%
ANIMATION	*Aucun problème de ce côté-là.*	80%
MUSIQUE	*Bien rythmée et variée, elle met une bonne ambiance.*	85%
BRUITAGES	*Tirs, explosions, quelques grincements et bris de verre...*	82%
DUREE DE VIE	*Très courte, mais à deux, on peut faire durer le plaisir.*	75%
JOUABILITE	*Facile et rapide, la prise en main ne pose aucun problème.*	90%

INTERET 82%

Fun et distrayant, ce titre s'adresse principalement aux jeunes joueurs...

Concours

CoolBoarders 4

A GAGNER :

1 surf CoolBoarders 4
en super exclu !

1 PlayStation

10 jeux
CoolBoarders 4

10 memory cards

30 bonnets
CoolBoarders 4

Joue et gagne

3615 TCPLUS*
ou
08.36.68.11.41*

* 3615 et 08 36 68 : 2,23 F/min

CONSOLES+

EXTRAIT DU RÈGLEMENT : Sony et Consoles + organisent un concours du 23/02/00 au 23/03/00 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les 25 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41* et les 25 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS* sauf pour le surf et la console PlayStation dont les deux gagnants seront déterminés par tirage au sort parmi les participants qui auront obtenu plus de 300 points sur le 08.36.68.11.41* ou le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Cool Boarders 4, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

989 STUDIOS PlayStation

Game © 1999 Sony Computer Entertainment America Inc. Cool Boarders is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe under license from 989 Studios. Designed and developed by Idol Minds, LCC.
PlayStation, et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

DVD

NEW

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR 2990 F

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

COFFRET FRIENDS SAISON 4	399 F	LES AILES DE L'ENFER	169 F
COFFRET FRIENDS SAISON 5	399 F	LES VISITEURS 2	169 F
		LEON	189 F
6 JOURS, 7 NUITS	179 F	LIGNE DE DEMARCATION	169 F
8 MM	179 F	MA MEILLEURE ENNEMIE	189 F
007 GOLDEN EYE	169 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
ARMAGEDDON	169 F	NICKY LARSON	189 F
BAD BOYS	169 F	UN POISSON NOMME WANDA	179 F
BIENVENUE A GATTACA	169 F	PIEGE A HONG KONG	169 F
BACKDRAFT	189 F	PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
CRABE TAMBOUR	169 F	RENCONTRE AVEC JOE BLACK	179 F
DEMAIN		ROB ROY	159 F
NE MEURT JAMAIS	169 F	RONIN BLADE	179 F
DESPERADO	189 F	SEXCRIMES	189 F
DUNE	189 F	SOUVIENS TOI	
GODZILLA	189 F	L'ETE DERNIER 1 ET 2	249 F
L.A. CONFIDENTIAL	169 F	SNAKE EYES	179 F
L'ARME FATALE 4	169 F	STARSHIP TROOPERS	179 F
L'ASSOCIE DU DIABLE	169 F	TAXI DRIVER	189 F
L'HOMME AU MASQUE DE FER	179 F	TERMINATOR 2	169 F
LE CINQUIEME ELEMENT	189 F	TWISTER	189 F
LE DINER DE CONS	169 F	UN VIOLON SUR LE TOIT	179 F
LE MASQUE DE ZORRO	169 F	UN FLIC A LA MATERNELLE	169 F
LE ROI LION 2	179 F	URBAN LEGEND	189 F
LE SYNDROME	179 F	U.S. MARSHALLS	169 F

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
2 ECRANS (PO)	69 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + LOUPE + SACOCHE (CO OU PO)	99 F
ALIM. + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM. + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F

* POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU = 1 CABLE LINK GRATUIT

720° SKATE BOARDING (CO)	169 F	PITFALL (CO)	199 F
ARMY MEN (CO)	249 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
ASTEROID (CO)	249 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
AZUR DREAMS	229 F	POOL BILLARD (CO)	249 F
BATTLE SHIP (CO)	199 F	POWER QUEST (CO)	249 F
BRAIN DRAIN	99 F	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
BREAK OUT (CO)	149 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
BUST A MOVE 3	149 F	READY 2	
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	RUMBLE BOXING (CO)	229 F
CARMAGEDDON (CO)	249 F	RONALD V-FOOTBALL (CO)	249 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	SOCCER MANAGER (CO)	199 F
CENTIPEDE (CO)	169 F	SPAWN (CO)	229 F
CRAZY BIKERS (CO)	249 F	SPEEDY GONZALES (CO)	249 F
CUTTHROAT ISLAND	99 F	SPY HUNTER	
DAFFY DUCK (CO)	229 F	+ MOON PATROL (CO)	229 F
DEFENDER + JOUST (CO)	199 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
DUKE NUKEM (CO)	199 F	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
EARTH WORM JIM 3D (CO)	199 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
FIFA 2000 (CO)	229 F	TARZAN	99 F
FOURMIZ (CO)	229 F	TARZAN (CO)	229 F
FROGGER (CO)	149 F	TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
GAME WATCH GALLERY 3	169 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
GTA	229 F	TOM ET JERRY (CO)	199 F
GUY ROUX 2000	229 F	TOM RAIDER (CO)	249 F
KLUSTAR (CO)	199 F	TONY HAWK	
KNOCKOUT KINGS 2000 (CO)	229 F	SKATEBOARDING (CO)	199 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	TOY STORY 2(CO)	249 F
LE MASQUE DE ZORRO (CO)	229 F	TRACK'N FIELD	
LOGICAL (CO)	199 F	DECATHLON (CO)	229 F
MAGICAL TETRIS (CO)	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
MARIO GOLF (CO)	199 F	V-RALLY (CO)	249 F
MICKEY RACING (CO)	249 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
MISS PAC-MAN		WORMS ARMAGEDDON (CO)	229 F
+ SUPER PAC-MAC (NB/CO)	199 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
MONTEZUMA (CO)	199 F	YANNICK NOAH	229 F
MOTOCROSS (CO)	199 F	YODA STORIES (CO)	229 F
NHL 2000 (CO)	229 F	ZELDA (CO)	249 F
ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)	199 F		
PAC-MAN			
+ PAC PANIC (NB/CO)	199 F		

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU	449 F		
JAGUAR	Syndicate 49 F	Theme park	49 F
3DO	(69 F PIECE 3 ACHETES 1 GRATUIT) LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE		
MEGADRIVE	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE		
NEC CD	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE		
SUPER NINTENDO	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE		

PC

NEW

GAME COMMANDER +MULTIPORT	249 F	SIDE WINDER PAD	249 F
PRO THROTTLE	899 F	VOLANT PUMA GT	299 F
XENTOR 16Mb	995 F	VOLANT+ PEDALIER RETOUR DE FORCE	990 F
XENTOR 32Mb	1690 F		

AGE OF EMPIRE 2	349 F	LES FOURMIS	329 F
AIRPORT 2000 N°2	299 F	LNF MANAGER 2000	369 F
BATTLEZONE 2	299 F	MIGHT AND MAGIC 5-7	349 F
CAESAR PALACE 2000	199 F	NBA LIVE 2000	329 F
CANAL +FOOTBALL 2000	299 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	269 F
CROC 2	299 F	NHL 2000	369 F
DAIKATANA	369 F	PHARAON	349 F
DARK PROJECT:		POMPEÏ	349 F
LA GUILDE DES VOLEURS	129 F	QUAKE 3 ARENA	349 F
DIABLO 2	349 F	RESIDENT EVIL 3	369 F
DRACULA : RESURRECTION	349 F	REVENANT	359 F
F1 2000	299 F	SNOOKER	249 F
FIFA 2000	329 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
FIGHTING FORCE 2	369 F	SUPERBIKE 2000	349 F
FINAL FANTASY VIII	369 F	TIGER WOODS PGA 2000	369 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	429 F	TINTIN AU TEMPLE DU SOLEIL	99 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	THE NOMAD SOUL	369 F
GABRIEL KNIGHT 3	329 F	THEME PARK WORLD	349 F
GTA 2	329 F	TOMB RAIDER 4	349 F
GUERILLA JAGGED ALLIANCE 2	329 F	UEFA 2000	369 F
HEROES TRILOGIE	369 F	ULTIMATE ONLINE SECOND AGE	199 F
IMPERIUM GALACTICA 2	349 F	VAMPIRE	299 F

MANGAS FILMS

NEW

COFFRETS

ALBATOR (7 vol.)	449 F
ALBATOR 78	499 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ Série TV (8 vol.) PARTIE I	499 F
EMPIRE DES CINQ	499 F
KEN LE SURVIVANT Série TV (8 vol.)	499 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
ROBOTECH 2	499 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	499 F
SAN KU KAI (9 vol.)	490 F
TOM SAWYER 2	449 F
X-OR PARTIE I	399 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (vol 1 à 7)	129 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN 2 vol.1	129 F
KEN 2 vol.2	129 F
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
ULYSSE 31 (vol.1 à 4)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

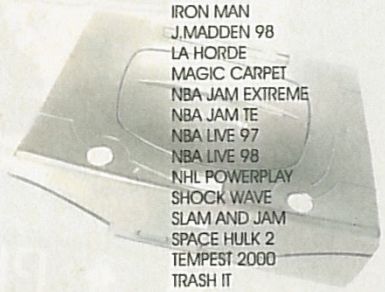
SATURN

JEUX JAPONAIS

GALAXY FIGHT	79 F
GRAN CHASER	79 F
TOSHIDEN URA	79 F

AU CHOIX JEUX NEUFS EN PROMO A 99 F

BLACK FIRE
DOOM
FIFA 96
GHEN WAR
GRID RUN
HEXEN
HI OCTANE
IRON MAN
J.MADDEN 98
LA HORDE
MAGIC CARPET
NBA JAM EXTREME
NBA JAM TE
NBA LIVE 97
NBA LIVE 98
NHL POWERPLAY
SHOCK WAVE
SLAM AND JAM
SPACE HULK 2
TEMPEST 2000
TRASH IT



NEO GEO

NEO GEO CD

CONSOLE	1990 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	399 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
TWINCKLE STAR SPRITES	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE	349 F
BASEBALL STAR	199 F
CHERRY MASTER	199 F
KING OF FIGHTER R1	199 F
NEO GEO CUP FOOT	199 F
PUZZLE	199 F
SAMOURAI SHADOWN	199 F
TENNIS	199 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE	1990 F
METAL SLUG X	1690 F
KING OF FIGHTER 99	2390 F
FATAL FURY	TEL

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat — 790F

(2 bons d'achat de 50 F non cumulable sur achat de plus de 500 F (hors console))

VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	269 F	2 MANETTES DUAL FORCE SANS FILS	349 F	C. MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F	PACK DE VIBRATION	99 F
VOLANT act labs + CARTE PSX	590 F	CABLE DE LIAISON	99 F	PRISE PERITEL RGB	49 F
VOLANT Mc2	499 F	GAME BOOSTER	399 F	RALLONGE MANETTE	49 F
PISTOLET	199 F	MANETTE TURBO	49 F	RANGE CD COULEUR	49 F
SIEGE BACQUET	790 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F	PAD SIMULATION + VIBREUR	149 F
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	99 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F	V.G.A. BOX	499 F
ACTION REPLAY PRO VF + k7	349 F	MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	VIRTUAL GUN	249 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F	CARTE MEMOIRE	49 F	SOURIS	99 F

JEUX JAP
LISTE ET DATES DE SORTIE SUR DEMANDE

JEUX EUROPEENS

ACE COMBAT 3	349 F	DIE HARD TRILOGY 2	369 F	HOT WHEELS TURBO RACING	369 F	NHL 2000	369 F	STREET FIGHTER COLLECTION 2	299 F
ARMY MEN 3D	399 F	DINO CRISIS	369 F	HUGO 2	299 F	NHL FACE OFF 2000	349 F	STREET SKATER 2	369 F
ARMY MEN AIR ATTACK	399 F	DISCWORLD NOIR	349 F	ISS PRO EVOLUTION	369 F	POINT BLANK 2	299 F	SUPERBIKE 2000	369 F
ASTERIX LE FILM	349 F	DISNEY WORLD RACING	369 F	J. MADDEN 2000	369 F	POOL ACADEMY	369 F	SUPERCROSS 2000	369 F
ATLANTIS	299 F	DRACULA RESSURECTION	369 F	JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	TARZAN	349 F
BEAT MANIA	369 F	DUNE 2000	369 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	299 F	PREMIER MANAGER 2000	349 F	THEME PARK WORLD	369 F
BLOODY ROAR 2	349 F	EARTHWORM JIM 3D	349 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	TIGER WOODS PGA TOUR 2000	369 F
BUGS BUNNY + GUIDE	399 F	ECW HARDCORE REVOLUTION	329 F	LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	369 F	RAT ATTACK	349 F	TIGNES SNOWBOARDING	369 F
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	299 F	EPGA GOLF	349 F	LEGEND OF KARTIA	299 F	RAYMAN 2	369 F	TINY TANK	299 F
CAESAR PALACE 2000	329 F	FIGHTING FORCE 2	359 F	LE MONDE DES BLEUS	349 F	RAZMOKETS + 2 FIGURINES	399 F	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
CENTIPEDE	199 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	LEGO ROCK RAIDERS	329 F	READY TO RUMBLE 2	369 F	TOMB RAIDER 2 + C. MEMO +SOL	199 F
CHESSMASTER 2	349 F	FORMULA ONE 99	349 F	LEGO RACERS	329 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	TOMB RAIDER 4	359 F
CHINE	349 F	G-POLICE 2	299 F	LES SCHTROUMPFS	349 F	ROAD RASH JAILBREAK	369 F	TONY HAWK SKATEBOARDING	369 F
COLIN MC CRAE RALLY 2	369 F	GAUNTLET LEGEND	369 F	MARVEL VS CAPCOM	329 F	ROLLCAGE STAGE 2	349 F	TOY STORY 2	369 F
COLONY WARS 3	349 F	GRAN TURISMO 2	349 F	MEDAL OF HONOR	369 F	RONIN BLADE	369 F	TRACK'N FIELD 2	369 F
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	GRANDIA	369 F	MICRO MANIACS	369 F	SAGA FRONTIER 2	369 F	UEFA 2000	369 F
COOL BOARDERS 4	349 F	GTA 2	329 F	MISSILE COMMAND	299 F	SHADOW MAN	349 F	URBAN CHAOS	369 F
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	GUY ROUX 2000	399 F	MULAN STORY	349 F	SILENT HILL	369 F	V-RALLY 2	359 F
CROC 2	369 F	GUNGAGE	269 F	MUSIC 2000	349 F	SNOOKER	299 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	329 F
				NBA CHAMPIONSHIP 2000	369 F	SOUTH PARK LUV SHACK	329 F	WARPATH : JURASSIK PARK	369 F
				NASCAR 2000	369 F	SOUTH PARK RALLY	329 F	WILD ARMS	299 F
				NBA 2000	369 F	SPEC OPS	349 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	299 F
				NEED FOR SPEED PORSHE 2000	369 F	SPYRO 2	349 F	X-FILES	349 F
				NFL EXTREME	299 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	299 F		

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS

DRAGON BALL Z FINAL BOUT	99 F	COLIN MCRAE RALLY	169 F	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F	NASCAR 99	99 F	SPYRO	169 F
MAGIC BEST WARRIOR	69 F	COUPE DU MONDE 98	149 F	HEART OF DARKNESS	169 F	NBA LIVE 99	149 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
JEUX EUROPEENS		CRASH BANDICOOT 2	149 F	IRON BLOOD	99 F	NEXT TETRIS	199 F	TAI FU	169 F
ALIEN TRILOGY+ CARTE MEMOIRE	199 F	CRASH BANDICOOT 3	169 F	ISS PRO	199 F	NHL 99	149 F	TAIL CONCERTO	149 F
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	149 F	CROC	169 F	JONAH LOMU RUGBY	199 F	ODDWORLD : L'EXODE D'ABE	149 F	TENCHU	149 F
ASTEROIDS	129 F	DIE HARD TRILOGY	169 F	LEGACY OF KAIN	149 F	POPULOUS	149 F	TEKKEN 3	149 F
APE ESCAPE	149 F	DREAMS	149 F	LUCKY LUCKE	169 F	RAYMAN	99 F	TIME CRISIS	149 F
BATTLE SPORT	99 F	FINAL FANTASY VII	149 F	MAGIC CARPET	99 F	RIDGE RACER 4	169 F	TOCA TOURING CAR 2	169 F
BUGS LIFE	169 F	FORMULA ONE 97	149 F	MEDIEVIL	149 F	RESIDENT EVIL 2	169 F	TOMB RAIDER 2	169 F
BUST A MOVE 2	149 F	FORMULA ONE 98	149 F	METAL GEAR SOLID	169 F	REVOLUTION X	99 F	TOMB RAIDER 3	169 F
C.C. ALERTE ROUGE	149 F	FORSAKEN	99 F	MONACO GP 2	99 F	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F	VANDAL HEART	99 F
C.C. MISSION TESLA	149 F	G-POLICE	149 F	MORTAL KOMBAT TRILOGY	169 F	SMALL SOLDIERS	99 F	VIRUS	149 F
		GRAN TURISMO	149 F	MOTO RACER	169 F	SOUL BLADE	149 F	WWF WARZONE	169 F
		GTA	169 F	MOTO RACER 2	169 F	SPEED FREAKS	149 F	WIPEOUT 3	149 F

DREAMCAST

CONSOLE + MANETTE + MODEM	1690 F	CABLE RGB	99 F	JOYSTICK ARCADE	399 F	MANETTE MC	179 F	VIBREUR	199 F
		CLAVIER	249 F	GUN (MC)	249 F	RALLONGE MANETTE	89 F	VOLANT	499 F
		FORCE PACK MC	129 F	MANETTE	199 F	VMS	199 F	VOLANT MC 2	549 F

ARMADA	379 F	HOUSE OF THE DEAD 2	379 F	RAYMAN 2	379 F	SPEED DEVIL	379 F	TOY COMMANDER	379 F
BLUE STINGER	379 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	379 F	RENEGADE RACERS	379 F	SONIC ADVENTURE	379 F	TOY STORY 2	379 F
BUGGY HEAT	379 F	MARVEL VS CAPCOM	379 F	RE-VOLT	379 F	SOUL CALIBUR	379 F	TRICKSTYLE	379 F
CAESAR PALACE 2000	379 F	MILLENIUM SOLDIER	379 F	READY TO RUMBLE 2	379 F	SOUL FIGHTER	379 F	UEFA STRIKER	379 F
CRAZY TAXI	379 F	MONACO GRAND PRIX 2	379 F	RED DOG	379 F	SOUL REAVER	379 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	379 F
DEADLY SKIES	379 F	MORTAL KOMBAT GOLD	379 F	RESIDENT EVIL 2	379 F	SOUTH PARK LUV SHACK	379 F	VIRTUA FIGHTER 3	379 F
DYNAMITE COP 2	379 F	NBA 2000	379 F	ROADSTERS	379 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	379 F	VIRTUA STRIKER 2000	379 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	379 F	NFL BLITZ 2000	379 F	SEGA RALLY 2	379 F	SUZUKI ALSTARE RACING	379 F	WORLD WIDE SOCCER 2000	379 F
EVOLUTION	379 F	NFL QUATERBACK 2000	379 F	SHADOW MAN	379 F	TEE OFF	379 F	WORMS ARMAGEDDON	379 F
FIGHTING FORCE 2	379 F	POWER STONE	379 F	SLAVE ZERO	379 F	THE NOMAD SOUL	379 F	ZOMBIE REVENGE	379 F

NINTENDO 64

NINTENDO 64+F1 WORLD GP	799 F	NINTENDO 64		FORCE PACK VIBREUR	99 F	MANETTE	199 F	MANETTE+FORCE PACK	149 F
NINTENDO 64		COULEUR +MANETTE	649 F	VOLANT + PEDALIER	269 F	MEMORY CARD	49 F	GAME BOOSTER	349 F
+ DONKEY +PAD + EXPANSION	999 F	ACTION REPLAY PRO.	399 F	RALLONGE MANETTE	49 F	MEMORY CARD 4X	129 F	EXTENSION DE MEMOIRE	199 F

1080 ° SNOWBOARDING	369 F	ECW HARDCORE REVOLUTION	399 F	MARIO GOLF	399 F	READY TO RUMBLE 2	399 F	TRACK FIELD SUMMER GAMES	399 F
ARMY MEN SARGES HEROES	399 F	F1 WORLD GRAND PRIX	249 F	MARIO PARTY	369 F	RESIDENT EVIL 2	449 F	TONY HAWK SKATEBOARDING	399 F
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	399 F	F1 WORLD GRAND PRIX 2	369 F	MICRO MACHINE TURBO	399 F	RIDGE RACER 4	399 F	TUROK 2	299 F
BUST A MOVE 2	299 F	F-ZERO X	369 F	NASCAR 99	349 F	SHADOWGATE	399 F	TUROK RAGE WARS	399 F
CASTLEVANIA 3D	399 F	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	NBA 2000	399 F	SOUTH PARK RALLY	399 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	399 F
CASTLEVANIA 2	429 F	007 GOLDEN EYE	279 F	NHL PRO 99	399 F	SOUTH PARK LUV SHACK	429 F	WCW MAYHEM	449 F
DIDDY KONG RACING	299 F	JET FORCE GEMINI	429 F	NHL PRO 2000	429 F	SUPER MARIO KART	249 F	WWF ATTITUDE	429 F
DONKEY KONG 64	499 F	KNOCK OUT KINGS 2000	429 F	POKEMON STADIUM		SUPERCROSS 2000	449 F	WWF WARZONE	399 F
DREAMSTORY	399 F	LEGO RACERS	379 F	+ TRANSFER PAK (AVRIL 2000)	469 F	SUPER SMASH BROS	399 F	XENA LA GUERRIERE	429 F
DUKE NUKEM: ZERO HOUR	399 F	LODE RUNNER	299 F	QUAKE 2	399 F	TONIC TROUBLE	399 F	ZELDA	399 F
EARTHWORM JIM 3D	399 F	MAGICAL TETRIS	399 F	RAYMAN 2	399 F	TOY STORY 2	399 F		

PROMO N64

		CENTER COURT TENNIS	149 F	F1 POLE POSITION	199 F	MK MYTHOLOGIES	149 F	RAMPAGE	99 F
AIR BOARDER 64	99 F	CHOPPER ATTACK	99 F	FORSAKEN	199 F	NBA 99	169 F	ROBOTRON X	99 F
BEETLEMANIA RALLY	199 F	DOOM	149 F	GEX 2	99 F	NFL QBC 99	199 F	V-RALLY 99	199 F
BIO FREAKS	99 F	EXTREME G	149 F	HEXEN	99 F	OFF ROAD CHALLENGE	99 F		
		EXTREME G2	199 F	LYLAT WARS	199 F	QUAKE	99 F		

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS	
RIVOLI	01 40 27 88 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88
LILLE	
BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	01 39 55 19 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S NORD

DOUAI	03 27 97 07 71
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	03 27 41 07 13

GAME'S AUTRES

LENS	03 21 70 01 47
AMIENS	03 22 91 73 33
REIMS	03 26 88 24 20
MONTPELLIER	04 67 64 05 00
VAL THOIRY	04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD

Nom :..... Prénom :.....
N° Client(si déjà client):..... Age : ..... Ans Téléphone :.....
Adresse :.....
.....
Code Postal:..... Ville:..... Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 2F23/mn

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash
☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: ___/___ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

CONSOLES +

SPEEDY GONZATEST

Aye Caramba ! Alors que l'hiver touche bientôt à sa fin et que je m'apprêtais à partir vers des terres plus ensoleillées, j'ai été submergée par des kilos de jeux. Ce mois-ci, pas de jaloux : toutes les consoles auront leur Speedy Gonzatest.
Hasta la vista amigos !

GAME BOY

KONAMI GB COLLECTION

85%

Il y a 11 ans, Konami œuvrait déjà sur Game Boy et proposait de bons Titres. Dans Konami GB Collection, vous allez pouvoir jouer aux quatre premiers jeux que la firme a développés sur la portable de Nintendo. Le premier, Gradius, est sans nul doute l'un des meilleurs shoot'em up. Pour les deux suivants, Konami Racing et Probotector, ils ont vieilli. Enfin, il y a Castlevania Adventure. Vous dirigez Simon, de l'illustre famille Belmond, et vous combattez l'infâme comte Dracula. Une bonne cartouche que tous les nostalgiques devraient se procurer. Dommage que les graphismes et les couleurs n'aient pas été modifiés.

Konami

PLAYSTATION

45%

SPEC OPS : STEALTH PATROL

Lors de sa sortie sur PC, il y a de nombreuses années, Spec Ops lançait un nouveau genre : le jeu d'espionnage. Par la suite, des titres tels que Metal Gear ou Rainbow Six virent le jour. Aujourd'hui, Spec Ops a vieilli et n'offre pas grand-chose. On sélectionne deux rangers et on part à l'aventure. Aucune innovation, la prise en main est délicate. Quant aux graphismes, ils sont affreux (le mélange 3D/2D, c'est pas top). Un titre qui ne fait que passer et qu'on oubliera vite

Take 2

GAME BOY

KONAMI WINTER GAMES

Tout le monde connaît le principe des jeux d'athlétisme. Vous vous préparez, et vous tapotez comme un malade sur les deux boutons de la manette. Dans Winter Games, le principe est le même, sauf que les épreuves se déroulent en hiver. Patinage de vitesse, saut à ski, bobsleigh... En tout, huit épreuves aux manipulations plus ou moins complexes vous seront proposées. Si vous ne pouvez pas partir aux sports d'hiver et que la montagne vous manque, sautez sur ce titre, il vaut le coup.

Konami

NEOGEO

DARK ARMS

Pour une fois qu'un jeu Neo Geo Pocket n'est pas orienté baston ou puzzle, il mérite bien qu'on lui accorde quelques lignes. Dans Dark Arms, vous êtes un Beast Buster, et vous devez résoudre des affaires que la science ne peut expliquer (comme dans X-Files). Cet action-RPG futuriste vous fait visiter de nombreux endroits où fantômes et zombies règnent. Au fil de l'aventure, le héros récupère des Orb qui lui permettent de fabriquer des armes de plus en plus puissantes.
Un titre agréable à jouer, joli, et possédant une excellente durée de vie. Alors, heureux ?

SNK

Amoureux de Lara,
tous à vos stylos !!

1 Abonnez-vous

prix habituel
12 numéros : 420F

2 Recevez le nouveau jeu Tomb Raider

379F prix public

3 Faites une économie de 280F !

519F au lieu de ~~799F~~

4 Reprenez votre pad et vivez de nouvelles aventures avec Lara

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~799F~~ soit 280F d'économie.

Je recevrai le jeu Tomb Raider La Révélation Finale sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑ Tél.: (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

TR 98

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Tomb Raider La Révélation Finale au prix de 379F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Tomb Raider "La Révélation Finale" et Lara Croft © et TM 1999 Core Design Ltd. Edité et © Eidos Interactive Ltd. 1999. Tous droits réservés. PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

SPEEDY GONZATEST

NINTENDO 64

SOUTH PARK CHIEF'S LUVSHACK

0,5%

Après les versions Playstation et Dreamcast, c'est au tour de la Nintendo 64 d'accueillir l'un des plus mauvais jeux de l'ère vidéoludique. Dans Luvshack, il faut répondre à des questions sur l'Histoire américaine. Le tout dans un anglais argotique incompréhensible pour nous autres Français. Entre chaque série de questions, vous participez à un petit jeu bête et méchant.
Une horreur pareille, ça me troue le c...

Aclaim

PLAYSTATION

TIGER WOOD PGA 2000

Tiger, toujours Tiger. Vous vous rendez compte qu'en l'espace de trois mois, c'est le deuxième jeu de golf avec Tiger Woods en vedette. Contrairement au précédent (Cyber Tiger) qui était tout mignon et très coloré, ce volet est vilain à souhait. Les mouvements des golfeurs sont très mal décomposés, et les décors sont peu colorés et super pixélisés. Tous les ans, une tonne de jeux de golf débarque.
A chaque fois, c'est la même chose: aucune innovation. Donc, si les développeurs veulent sortir d'autres simulations de "Tiger Wood ®", qu'ils le fassent, mais qu'ils innovent!!!

EA Sports

55%

NEOGEO

90%

PUYO POP

Puyo Pop est une sorte de variante de Tetris. Au lieu de faire des lignes, il faut rassembler les couleurs ensemble. Ce titre, depuis son apparition sur Megadrive, a fait un véritable carton. Dès lors, on ne compte plus les conversions sur console. Sur Neo Geo Pocket Color, le joueur incarne Arle, et doit grimper au sommet d'une tour. A chaque étage, elle rencontre un adversaire qu'elle devra battre (en deux manches gagnantes). Un jeu de puzzle idéal pour les longs trajets en train ou en avion, et qui est jouable à deux (mais pour cela, il faut posséder deux consoles, un câble Link et deux cartouches, sans oublier le poto qui avec).

Sega

20%

DREAMCAST

WILD METAL

Dans Wild Metal, vous incarnez un des derniers Pions de la Résistance, et vous devez détruire les robots qui détruisent toutes les sources d'énergie de la planète. Ce titre, qui s'inspire très fortement d'Incoming, vous plonge dans un large univers désertique. Graphiquement, il n'exploite pas les capacités de la Dreamcast et la jouabilité est désastreuse. Quant à l'intérêt, avancer et récupérer des objets brillants en prenant bien soin de tuer les deux ennemis qui se baladent sur l'écran, c'est pas encourageant. Un jeu à éviter comme la peste brune en Autriche.

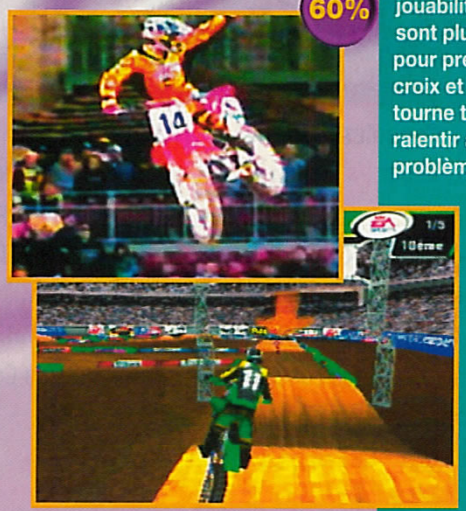
Take 2

PLAYSTATION

SUPERCROSS 2000

Supercross 2000 fait partie de ces jeux qui avaient tout pour plaire mais qui n'arrivent à rien. Ce titre est très joli, avec des décors fouillés et bien détaillés. De plus, la musique colle parfaitement à l'univers du jeu. Mais le gros défaut, c'est la jouabilité. Les accélérations sont plus que douteuses et, pour prendre un virage, c'est la croix et la bannière. La moto tourne tellement mal qu'il faut ralentir au maximum. Le problème, c'est que quand elle n'avance pas, elle ne tourne pas. Il faut donc se prendre les murs en espérant que les concurrents feront pareil. les simulations de motocross ne manquent pas sur Playstation. Faites votre choix, mais surtout pas celui-là.

EA Sports



60%

Liste des magasins

● PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

● PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

● ANTONY(92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

●AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

●ST DENIS(93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 St DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

● KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

● FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

@● LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

● LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

@● AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

● jeux en réseau sur PC

→ ouvert le dimanche

@ccès Internet

RCS PARIS B 385 215 603 – VISUELS NON CONTRACTUELS – PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE – *SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 10KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES

APRÈS AVOIR SURFÉ SUR LES PISTES VENEZ SURFER SUR NOTRE SITE !

WWW.SCOREGAMES.COM

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.

Crazy Taxi
DREAMCAST

Soul Reaver
DREAMCAST

Resident 3 Nemesis
PLAYSTATION

Coolboarder 4
PLAYSTATION

Need For Speed 5
PLAYSTATION

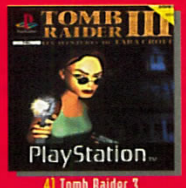
LES OCCASION DU MOIS

SCORE-GAMES vous propose une séléction des meilleures ventes du dernier mois* en occasion *janvier 2000

1) Sonic Adventure
DREAMCAST

2) Metal Gear Solid
PLAYSTATION

3) Tomorow Never Dies
PLAYSTATION



4) Tomb Raider 3
PLAYSTATION

5) Gran Turismo
PLAYSTATION

LES AFFAIRES DU MOIS

+140F* DE BONS D'ACHAT OFFERTS

Dreamcast™ Occasion
Garantie 6 Mois
1390F

* Dans la limite des stocks disponibles

* Cumul de 7 bons d'achat - voir conditions en magasin

Bon de Réduction **25F**

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE 92245 MALAKOFF cedex

Valable jusqu'au 31/03/2000 CONSOLE PLUS MARS 2000 A PARTIR DE 300F D'ACHAT

Bon de Réduction

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d'occasion !!!

HOT LINE & VPC

commandez vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES
Sur Internet :
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : **08 36 685 686*** * 2,23F/Mn

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garanties 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorpnautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le www.scoregames.com : C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée.

SCOREGAMES MULTIMEDIA

Quand on achète un jeu sur sa console, c'est un peu comme si on achetait des rillettes Paul Prédault : on est en droit de se demander s'il n'est pas indigeste, voire mortel. Les Références sont là pour cela : choisir son jeu sans risquer de se plomber l'estomac et éviter ainsi les urgences. Une nouvelle fois, Consoles+ vous sauve la vie (et celle de la Sécu).

ACTION 3D
METAL GEAR SOLID

- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terrorristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.

Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE
DRIVER

- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, upercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 3

- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

FOOT ARCADE
ISS 98

- Konami
- 2 Joueurs
- Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL 2

- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Le jeu le plus gore et le plus angoissant de la Playstation ! Une aventure qui va vous donner des frissons et la chair de poule (belge). Une vraie boucherie !

COURSE ARCADE
RIDGE RACER TYPE 4

- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

DOOM-LIKE
QUAKE 2

- Activision
- 4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Librement adapté de la version PC, Quake 2 sur Playstation est une superbe réussite. Niveaux inédits, graphismes au top, mode 4 joueurs et bande sonore impeccable.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Carte-mémoire

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

BASTON 2D
STREET FIGHTER ALPHA 3

- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

COURSE DE MOTO
MOTO RACER

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

BASTON 3D
TEKKEN 3

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

COURSE DE RALLYE
COLIN McRAE RALLY

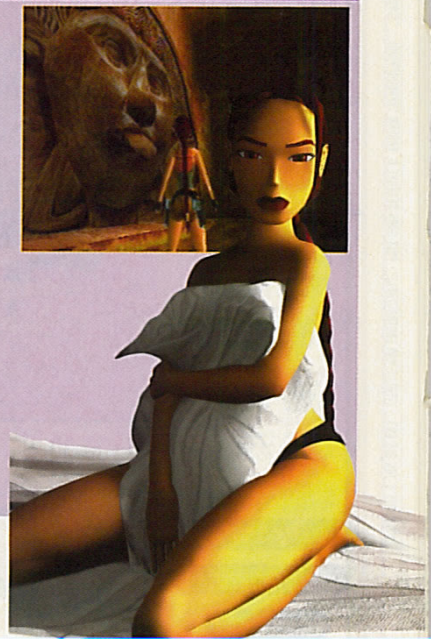
- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4

- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.



GLISSE
X-GAMES PRO BOARDERS

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que t'as pu voir sur PS. Du pur snowboard!

MULTIJOUEUR
BOMBERMAN

● Hudson Soft
● 5 joueurs
Carte-mémoire
Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

JEU DE MUSIQUE
BUST A GROOVE

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voicl le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

OLDIES
CAPCOM GENERATIONS

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D
APE ESCAPE

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

RPG
FINAL FANTASY VIII

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

● Acclaim
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SHOOT'EM UP
R-TYPE DELTA

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION AUTOMOBILE
GRAN TURISMO 2

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

● Electronic Arts
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

ACTION/RÉFLEXION
L'EXODE D'ABE

● GT Inetractive
● 1 joueur
Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MISSION TESLA

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

WARGAME
VANDAL HEARTS

● Konami
● 1 joueur
Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

TIR SUR ÉCRAN
TIME CRISIS

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

● Sony
● 4 joueurs
Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

BASTON
FIGHTER DESTINY

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE
RIDGE RACER 64

- NINTENDO
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

DOOM-LIKE
GOLDENEYE

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Voici la meilleure adaptation d'un film en jeu vidéo. Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Attention, ne pensez pas avancer en tirant sur tout ce qui bouge, vous vous feriez éliminer très rapidement. N'en déplaise à certains, il faut user de patience et de stratégie pour remplir chacune des missions. Le mode Multijoueur est, quant à lui, une merveille du genre et 4 joueurs peuvent s'affronter dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion.

BASKET
NBA PRO 99

- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE
V-RALLY

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

AVENTURE 3D
RESIDENT EVIL 2

- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

TENNIS
ALL STAR TENNIS

- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

SHOOT'EM UP
ROGUE SQUADRON

- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

MULTIJOUEUR
MARIO KART 64

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES
ZELDA OCARINA OF TIME

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 64

- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

PLATES-FORMES 3D
MARIO 64/BANJO-KAZOOIE

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

ACTION 3D
JET FORCE GEMINI

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tous meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa soeur et un chien robot..

GLISSE
1080° SNOWBOARDING

- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE
ISS PRO 98

- Konami
- 4 joueur
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

Abonne-toi à Consoles+
et reçois ta deuxième manette !

PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux Playstation,
- Analogique et vibrante,
- Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
- Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
- Prises tactiles en caoutchouc.

399 F au lieu de ~~619 F~~

DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Dreamcast,
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.

429 F au lieu de ~~619 F~~

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 98A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **399 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **220 F d'économie**
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 98B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **429 F** au lieu de ~~619F~~ soit **190 F d'économie**
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

GUNSHOOT
HOUSE OF THE DEAD 2

- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration/Gun

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots.
A votre santé !

RALLYE
SEGA RALLY 2

- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Sega Rally 2 est la parfaite adaptation du jeu d'arcade sur Dreamcast. On en retrouve tous les points forts : maniabilité, réalisme, qualité des graphismes et plaisir de jouer. Différentes voitures sont pilotables et elles ont chacune leurs propres caractéristiques : tenue de route, accélération et vitesse de pointe. Attention, dérapages pas toujours contrôlés !

PLATES-FORMES
SONIC ADVENTURE

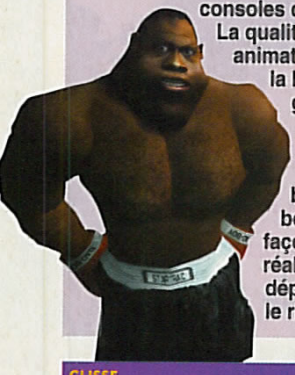
- Sega
- 1 joueur
- VM
- Kit Vibration

La mascotte de Sega arrive dans un nouveau jeu de plates-formes tout en 3D temps réel. Que de changement depuis l'époque de la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A suivre également, la formidable introduction en images de synthèse. Fabuleux.

SPORT
READY 2 RUMBLE

- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Kit vibration

Ready 2 Rumble est le premier jeu de boxe sur Dreamcast, mais c'est aussi le plus réussi toutes consoles confondues. La qualité des animations est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire impeccable. Les boxeurs bougent de façon ultra réaliste et se déplacent sur le ring de manière souple et fluide. Loin des simulations pures et dures, Ready 2 Rumble dispose d'une prise en main rapide. Au moins, on s'amuse tout de suite. L'ambiance est superbement reproduite et chaque boxeur est doté de coups spéciaux et d'attitudes particulières. Une vingtaine de combattants sont proposés, hommes ou femmes.



FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Le raz de marée Monaco GP Racing Simulation 2 touche aussi la Dreamcast. Cette simulation de Formule 1 reprend tous les circuits du plus célèbre championnat de course au monde ainsi que toutes les écuries existantes. La qualité des graphismes démontre ce dont la Dreamcast est capable ; on en prend vraiment plein les yeux. Accompagnée de bruitages réalistes, cette simulation est hyper impressionnante.

GLISSE
SNOW SURFERS

- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Snow Surfers est la suite de Coolboarders, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Jamais le rendu de la poudreuse n'aura été aussi réaliste... on est a deux doigts de renifler l'écran !
Durant les courses, aussi variées que nombreuses, utilisez les bosses pour réaliser des figures spectaculaires et augmenter vos points.

COURSE ARCADE
SPEED DEVILS

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Après les courses de rallye et de Formule 1, voici les courses d'arcade. A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables.

SPORT
VIRTUA STRIKER 2

- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

BASTON 3D
SOULCALIBUR

- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Kit Vibration

Adapté du jeu d'arcade du même nom, Soulcalibur est incontestablement le meilleur jeu de baston 3D toutes consoles confondues. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les animations sont aussi souples que rapides. Tout en haute-réolution, jamais jeu de baston n'aura été aussi détaillé. Incontourbale !

SUNRISE IMPORT

14 rue des messageries 75010 Paris
Tel: 01.47.70.27.04 // 01.47.70.27.44 // Fax: 01.47.70.27.06
www.sunrise-import.com /mail: commande@sunrise-import.com

PROMOS PLAYSTATION JAP

- Namco museum vol.4 - 149 F
- Wild arms 2 - 449 F
- Maria 2 - 249 F
- Gunner's heaven - 199 F
- Gun bike - 199 F
- Bushido blade 2 - 249 F
- Sengoku muso - 199 F
- Reciproheat 5000 - 99 F
- Eretvaju - 149 F
- Racing lagoon - 199 F
- Monster seed - 199 F
- Thunder force V - 289 F
- Abalaburn - 199 F
- Side by side special - 199 F
- Raystorm - 199 F
- Einhander - 199 F
- Running high - 99 F
- Pilot ni naro - 69 F
- Hard edge - 299 F
- DBZ ultimate battle 22 - 199 F
- Gokaiser - 199 F
- Tenchu shinobi gaisen - 299 F
- Velldeselba - 149 F
- Cincadia - 199 F
- Ayrton senna kart duel 2 - 69 F
- Gungage - 199 F
- Valken 2 - 199 F
- Silent bomber - 199 F
- K1 GP - 299 F
- Cybernetic empire - 199 F
- Star ixiom - 199 F
- Guital freaks + controller - 799 F
- Beat mania gottamix - 149 F
- Rising zan the samourai - 299 F
- Blue lengend of water - 149 F
- Run about 2 - 199 F
- Lord of fist - 149 F
- Olympic in nagano - 69 F
- Time crisis - 129 F
- Grand racing - 99 F
- Tondemo crisis - 299 F
- Great hits - 249 F
- Omega boost - 249 F
- Dezamon kids - 199 F
- Musashiden - 149 F
- Dance, dance, dance - 129 F
- Libero grande - 149 F
- Dew prism - 299 F
- Brave saga - 249 F
- Marvel vs capcom - 299 F
- Tomba 2 - 299 F
- Rival school 2 - 149 F

NEWS PLAYSTATION JAP

- Eve zero - 499 F
- Oh Bakyuun (shoot Namco) - 499 F
- Puzz loop (Capcom) - 499 F
- Metal slug x - 499 F
- Ashura (RPG, Namco) - 499 F
- Kof '99 - 499 F
- Perfect fishing - 499 F
- Ray crisis - 499 F
- Vagant story - 549 F
- Strider 1&2 - 549 F
- Bio hazard gun survivor - 499 F
- Chase the express (Sony) - 499 F
- Super robot taisen A - 579 F
- Chaos break (shoot) - 499 F
- Popolocrois 2 - 549 F

SATURN JAP

- Terra cresta 3D - 199 F
- Dragon force 2 - 349 F
- Grandia - 349 F
- Shining force 3 sc. 3 - 349 F
- Guardian force - 299 F
- Segatasanshiro - 199 F
- Afturn burner 2 - 149 F
- DBZ densetsu - 299 F
- Noon - 149 F
- Samourai RPG - 299 F
- Layer section 2 - 249 F
- Gulliver boy - 249 F
- Street zero 3 + ram - 549 F
- Capcom gen.2 - 349 F
- Marvel vs street - 399 F
- cotton boomerang - 399 F
- Magic knigh rayearth us - 499 F

NEO GEO POCKET officiel

- SNK vs Capcom - 269 F
- Sonic - 269 F

NEWS PLAYSTATION US

- Macross VFX 2 - 399 F
- Syphon filter 2 - 299 F
- Ace combat 3 - 299 F
- Fear effect (4CD) - 299 F
- Marvel vs capcom - 289 F
- Rayman 2 - 289 F
- Test drive le Mans - 299 F
- Superbike 2000 - 399 F
- Striker pro 2000 - 289 F
- Saga frontier 2 - 299 F
- Samourai shodown warrior - 289 F
- NBA in the zone 2000 - 289 F
- Die hard trilogy 2 - 289 F

NEO GEO CARTOUCHE

- FATAL FURY 4 - Tel
- Soccer brawl us - 600 F
- Kof ' 95 jap - 900 F
- Neo geo cup 98 jap - 1000 F
- Real bout special jap - 1200 F
- Super tag battle jap - 3200 F
- Sonic wings 3 jap - 1500 F
- Pulstar jap - 2900 F
- Metal slug x jap - 2000 F
- Kof ' 97 us - 1000 F
- Schock troopers 1 jap - 3000 F
- Schock troopers 2 jap - 1900 F
- RB2 jap - 1600 F
- Breakers jap - 2500 F
- Waku waku 7 jap - 2000 F
- Far east of eden jap - 1600 F
- Last blade 2 jap - 2000 F
- Fatal fury 1 us - 200 F
- Samourai showdown 2 us - 400 F
- Magician lord jap - 500 F

PROMOS PLAYSTATION US

- Resident evil 2 - 129 F
- Gran turismo - 129 F
- Soul of samourai - 249 F
- Dino crisis - 249 F
- Syphon filter - 249 F
- Psybadeck - 149 F
- Contra adventure - 149 F
- Rally cross - 149 F
- Soul reaver - 199 F
- NBA showtime - 199 F
- WF attitude - 199 F
- Xena warrior princess - 199 F
- Twisted metal 4 - 249 F
- Championship motocross - 199 F
- Supercross circuit - 199 F
- Echonight - 199 F
- Clock tower - 249 F
- Fatal fury wild ambition - 249 F
- GT2 - 349 F
- Saga frontier - 249 F
- Legend of legaia - 149 F
- Silhouette mirage - 349 F
- Suikoden 2 - 399 F
- Thousand arms - 399 F
- Chocobo's dungeon - 399 F
- Vandal heart 2 - 399 F

SUPER FAMICOM

- Final fight 2 - 249 F
- Goemon fight - 249 F
- Donald in malui malard - 299 F
- Rockman x 2 - 249 F
- Romancing saga 3 - 449 F
- Ludora no hiho - 499 F
- Albert odysee 1 - 229 F
- Albert odysee 2 - 249 F
- Final fantasy 5 - 349 F
- Tales of phantasia - 499 F
- Tenchi zuzu - 299 F
- Rockman anf forte - 399 F
- Far east of eden zero - 199 F
- Y'5 - 249 F
- Zenki - 249 F
- Furai no siren - 399 F
- Bahamut lagoon - 299 F
- Dragon quest 1 et 2 - 449 F
- Dragon quest 3 - 499 F
- Dragon quest 5 - 499 F
- Seiken densetsu 2 - 299 F
- Seiken densetsu 3 - 399 F
- Treasure hunter G - 399 F

ACCESSOIRES

- Reload pedale PS (pour gun) - 49 F
- Transformateur 110/220 V - 149 F
- Selecteur pour prise sinch - 199 F
- Pad saturn originaux - 299 F
- Cable link saturn - 99 F
- Pack imprimante + camera game boy jap - 399 F
- Memory card PS - 69 F
- Transfo neo geo pocke - 149 F
- Cable link neo geo pocket - 149 F
- Transcodeur NTSC - 249 F

WHere tO Get ?

www.sunrise-import.com

Online nOw

- Bon de commande -

- **NOM , Prenom,Adresse :**
- **Articles, Quantité , prix :**
- **Mode paiement :**
- **Mandat postal ,** *chèque, à l'ordre de sunrise*
- **CB n° : ....**
- **Exp: ..... / .....** *tel obligatoire*
- frais de port : 35frs colissimo 80frs chronopost

PROCHAINEMENT SUR VOS ÉCRANS...

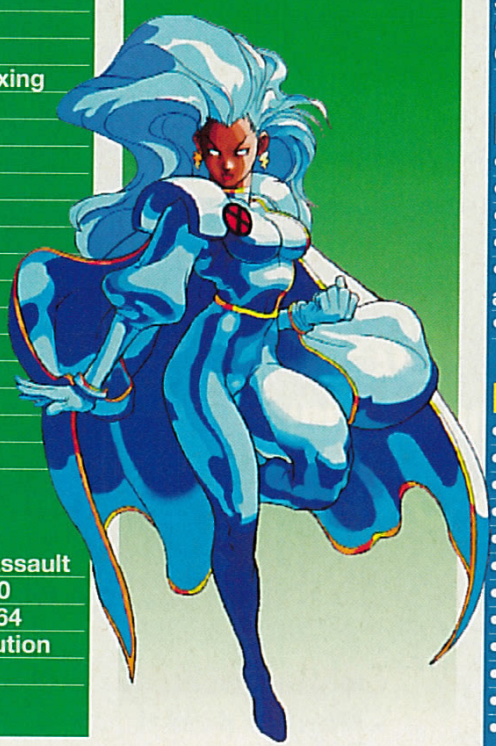
En un clin d'œil, toutes les sorties des jeux pour les mois à venir. Trop pur !

AVRIL

PLAYSTATION
- Army Men: Air Attack
- Army Men: Sarges Heroes
- Battletanx Global Assault
- Beatmania
- Caesar Palace 2000
- Canal + Premier Manager
- Colin McRae Rally 2
- Colony Wars: Red Sun
- Crisis Beat
- Crusader of Might and Magic
- Die Hard Trilogy 2
- Dune 2000
- ECW Harore Revolution
- F1 2000
- Fear Effect
- Galerians
- Ghoul Panic
- Grandia
- Guilty Gear
- Jimmy White's Cueball 2
- Jojo Bizarre Adventure
- Les Razmokets font leur cinema
- Medievil 2
- Micro Maniacs
- Prince Naseem Boxing
- Psychic Force 2
- Railroad Tycoon 2
- Roadster 99
- Saga Frontier 2
- Star Ixiom
- Star Ocean 2
- Street Skater 2
- Syphon Filter 2
- Theme Park World
- Toshinden 4
- Urban Chaos
- Vampire Hunder D
- Vandal Hearts 2
- Victory Boxing 3

NINTENDO 64
- Battletanx Global Assault
- Blues Brothers 2000
- Destruction Derby 64
- ECW Harore Revolution
- Fighter Maker
- ISS Millenium
- Operation: Winback
- Perfect Dark
- Pokemon Snap
- Tarzan

DREAMCAST
- Caesar Palace 2000
- Ecco the Dolphin
- ECW Harore Revolution
- Evolution
- Fur Fighters
- Hidden and Dangerous
- Hot Rod City
- Jojo Bizarre Adventure
- Max Payne
- MDK2
- M-SR
- Resident Evil 2
- Resident Evil Code • Veronica Vanishing Point
- Roadster 99
- Slave Zero
- South Park Rally
- Tech Romancer



MAI

PLAYSTATION
- 4x4 World Trophy
- Adventure Racing (Beetle)
- Alien Resurrection
- Brasil V-Soccer
- Dance Dance Revolution
- DIRT
- Euro 2000
- F1 Racing Championship
- Fighter Maker
- Legend of Legaia
- Moto Racer 3
- Muppet Race Mania
- Nascar 2000
- Need For Speed Porsche 2000
- Rally Masters
- Sheep
- Snooker
- Sno-X
- Speedball 2
- Suzuki Alstare Racing
- Team Buddies
- UEFA Champions League: Season 1999/2000
- World Touring Championship

NINTENDO 64
- Cyber Tiger
- Duck Dodgers
- Gauntlet Legend
- Nascar 2000
- Razmokets: La chasse aux trésors
- Taz Express

DREAMCAST
- Arcatera
- Deadly Pursuit
- Deep Fighter
- Dragon's Blood
- Giga Wing
- Plasma Sword
- Renegade Racers
- Street Fighter 3 W/Impact
- Street Fighter EX 2 Plus
- Stupid Invaders
- Super Magnetic Neo
- Tony Hawk's Pro Skater

JUIN

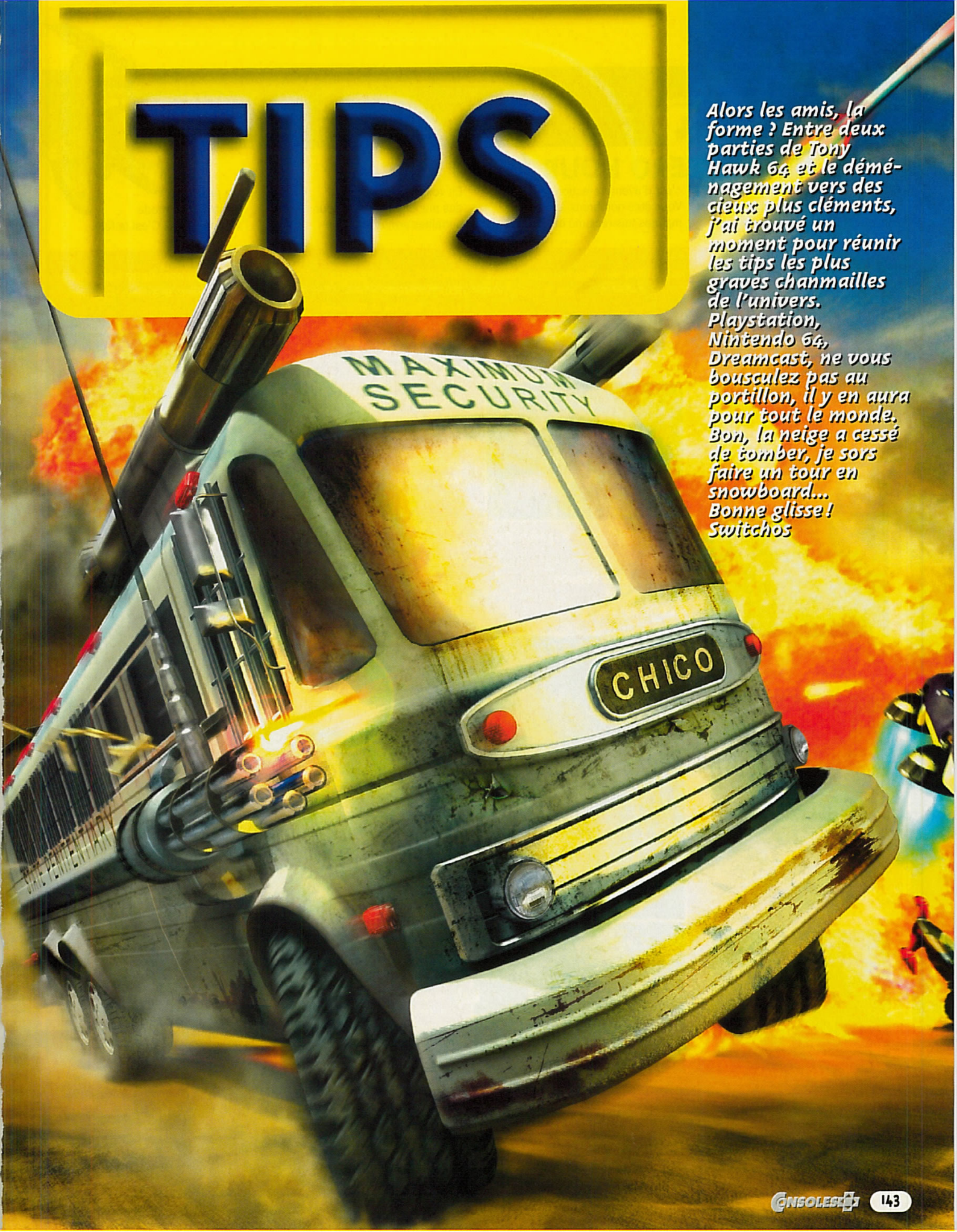
PLAYSTATION
- Alundra II
- Austin Power 2 (sept)
- Austin Power 2 (sept)
- Baldur's Gate
- Dragon Valor
- Earthworm Jim 3D
- European Super League
- Jackie Chan Stuntmaster
- Jade Cocoon 2 (dec)
- Marvel vs Capcom 2
- Messiah
- Midnight in Vegas
- Mort The Chicken
- Rescue Shot
- Roadster 99
- Robocop
- Spiderman
- Star Trek
- Tenchu II
- Test Drive 6
- Test Drive Cycles
- Test Drive Off Road 4
- The Misadventure of Tron
- Time Crisis : Project Titan
- Ultimate Fighting Championship
- Wicked Surf
- X-Men

NINTENDO 64
- Daikatana 64
- Dreamstory
- Excitebike 64
- Jest
- Spiderman
- Starcraft 64

DREAMCAST
- European Super League
- Pao Pao Park
- Sno-X
- Supreme Snowboarding
- Ultimate Fighting Championship

Attention, ces dates sont susceptibles de varier en fonction des "impératifs de développement", comme disent nos amis les éditeurs. Sacrés eux !

TIPS

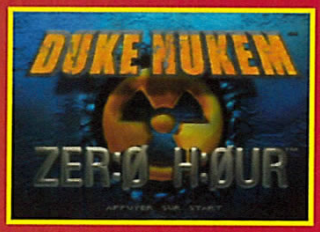


Alors les amis, la forme ? Entre deux parties de Tony Hawk 64 et le déménagement vers des cieux plus cléments, j'ai trouvé un moment pour réunir les tips les plus graves chanmailles de l'univers. Playstation, Nintendo 64, Dreamcast, ne vous bousculez pas au portillon, il y en aura pour tout le monde. Bon, la neige a cessé de tomber, je sors faire un tour en snowboard... Bonne glisse ! Switchos

NINTENDO 64

DUKE NUKEM ZERO HOUR (PAL)

Duke revient ! Le macho fait son come-back. Fini la vue à la première personne, cette fois c'est d'aventure-action qu'il s'agit. Vous êtes nombreux à m'avoir maintes fois réclamé ces codes. En voici quelques-uns : des munitions infinies pour certaines armes, une vue à la première personne, un mode "Action Duke". C'est la fête.



Note : tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran-titre où les mots "Press Start" clignotent. Si c'est réussi, vous entendez un son, sauf pour le code des munitions pour le fusil.

Si c'est réussi, on peut activer les codes dans le menu de triche.

Activez ou désactivez les astuces voulues.

MUNITIONS INFINIES POUR LE FUSIL
Haut, Bas, Gauche, Droite, L, R

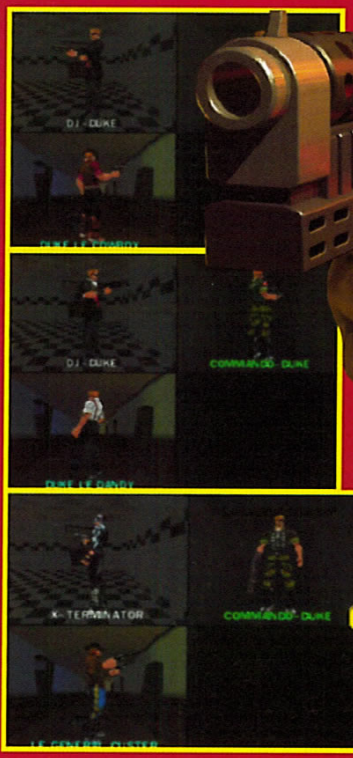
Le fusil fait de sacrés dégâts !

MUNITIONS INFINIES POUR LE RIFFLE
C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, L, R

MUNITIONS INFINIES POUR LE LANCE-GLACE
Bas, Haut, A, L, R, Z

Avec ce flingue, on se prend pour Mister Freeze.

GROUPE 6 DES PERSOS MULTIJOUEUR
Haut, Ba,s B, A, A, Gauche



Pratique, ce code vous permet d'incarner différents persos dans le mode Multijoueur.

GROUPE 1 DES PERSOS MULTIJOUEUR
A, L, R, Gauche, B, Bas, Haut

GROUPE 2 DES PERSOS MULTIJOUEUR
B, A, A, R, L

GROUPE 3 DES PERSOS MULTIJOUEUR
L, L, Haut, Bas, R, B, A

GROUPE 4 DES PERSOS MULTIJOUEUR
Trois fois B, R, Gauche, A

GROUPE 5 DES PERSOS MULTIJOUEUR
Droite, B, Gauche, L, A, Z

VUE À LA PREMIERE PERSONNE
Bas, Haut, L, B, Z, Gauche, C-Haut, C-Droite, C-Gauche, Z

Et voilà, le jeu devient un Doom-like classique.

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT

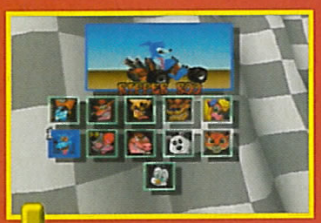
PLAYSTATION

CRASH TEAM RACING (PAL)

Crash Team Racing est tout simplement le meilleur jeu de kart de la PS. Fun, jouabilité, graphismes colorés...
Vous êtes nombreux à réclamer des codes et à poser des questions sur ce titre.
Il faut dire que certains persos et certaines lettres du challenge "CTR" sont bien planqués.
Pour satisfaire votre impatience à récupérer ces petites choses, j'ai pensé que quelques codes seraient les bienvenus.

Note : tous ces codes s'effectuent sur l'écran-titre en maintenant enfoncés L1 + R1. Un son se fait entendre si c'est réussi.

POUR AVOIR PENTA PINGUIN
Bas, Droite, Triangle, Bas, Gauche, Triangle, Haut



Penta est un personnage plutôt attachant.

POUR AVOIR RIPPER ROO
Droite, Rond, Rond, Bas, Haut, Bas, Droite

Ripper Roo, le kangourou fou, va faire des ravages !

Le meilleur perso caché en action.

POUR AVOIR N.TROPY
Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Droite

N.Tropy est l'un des meilleurs persos du jeu !

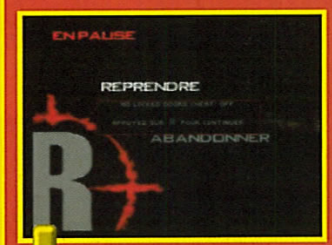
PLAYSTATION

RAINBOW SIX (PAL)

Rainbow Six est une simulation d'antiterrorisme. Un genre un peu spécial qui nous vient du PC. Vous dirigez un commando et vous devez résoudre des prises d'otages et autres alertes à la bombe. Un jeu original, mais quel dommage qu'il soit si moche et privé de son aspect stratégique sur Playstation. En attendant la suite : Rogue Spear (on peut rêver, peut-être sur PS2 !) voici tout plein de codes trop terribles !

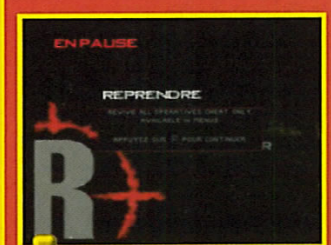
Note : les codes qui suivent s'effectuent pendant la Pause et en maintenant le bouton L1 appuyé.

POUR DÉBLOQUER TOUTES LES PORTES
Triangle, Carré, Carré, Triangle, Croix, Rond, Carré, Triangle



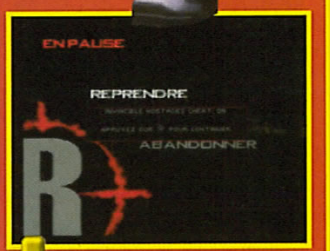
Si c'est réussi, plus de problème pour circuler.

ENERGIE PLEINE POUR TOUTE L'ÉQUIPE
Triangle, Triangle, Croix, Rond, Rond, Croix, Carré, Carré



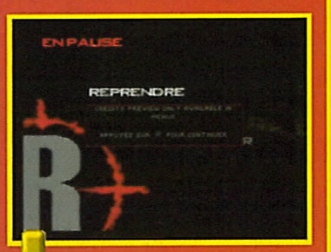
Rien à craindre des attaques ennemies, désormais !

LES OTAGES SONT INVINCIBLES
Rond, Rond, Carré, Triangle, Croix, Triangle, Croix, Rond



Un code bien pratique contre les bavures.

VOIR LA SÉQUENCE DE FIN
Carré, Triangle, Carré, Carré, Rond, Rond, Croix, Triangle



Les crédits de fin sont disponibles.

TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

NINTENDO 64

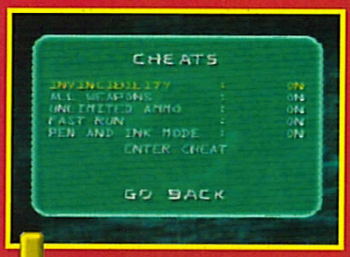
ARMORINES : PROJECT S.W.A.R.M

Doom-like, quand tu nous tiens. Chez certaines personnes, cette pratique virtuellement sanguinaire peut s'avérer aussi accrochante qu'une vraie drogue ! Quand on tue un adversaire, cela s'appelle un "Frag". "Lamer" un adversaire, c'est tirer sur un joueur qui se trouve en attente de connexion modem ou qui est en train de parler. Le "ping", c'est le nombre d'informations transmises à la seconde. Tout ce vocabulaire, actuellement utilisé par les joueurs PC, va bientôt être familier aux possesseurs de Dreamcast ! En attendant, voici des codes pour Armorines, Doom-like parmi les Doom-like.

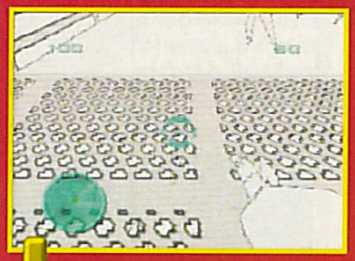
Note : toutes les astuces qui suivent s'inscrivent dans le menu appelé "Cheats" ou "Triche".

Voilà le chemin à parcourir à travers les différents menus pour inscrire les codes magiques.

Inscrivez : "GODLY" pour acquérir l'invincibilité d'un dieu.



Si c'est réussi, vous trouverez tous les codes à activer via le menu "Cheats" accessible dans les Options ou pendant la Pause.



Le mode crayon et encre n'est vraiment pas jouable !

Invincible, toutes les armes, plus rien ne vous arrête désormais !

CHOISIR SON STAGE
Inscrivez : SKIPPY

ETRE INVINCIBLE
Inscrivez : GODLY

TOUTES LES ARMES
Inscrivez : LOADED

MUNITIONS INFINIES
Inscrivez : SORTED

MODE "CRAYON ET ENCRE"
Inscrivez : SKETCHY

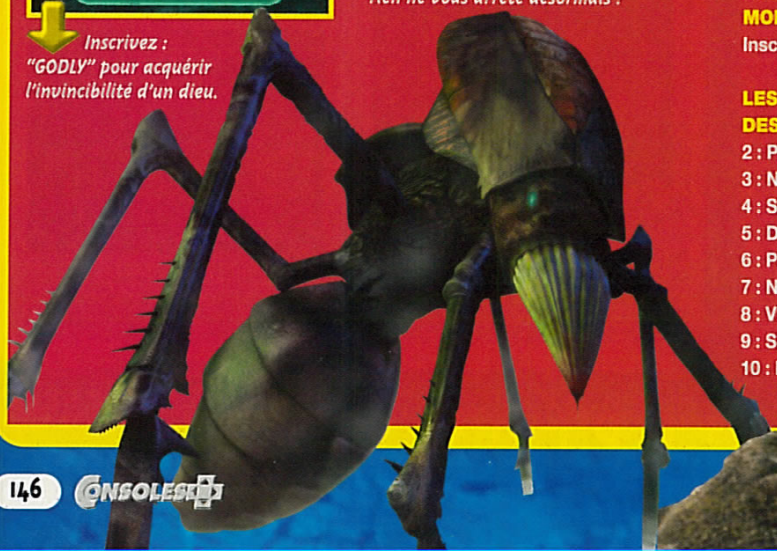
COURIR VITE
Inscrivez : SONIC

CHOISIR LA FEMME SOLDAT DANS LE MODE MULTI-JOUEUR
Inscrivez : GODDESS

CHOISIR "HIVE GUARD" DANS LE MODE MULTIJOUEUR
Inscrivez : LEGGY

CHOISIR "EGYPT FODDER" DANS LE MODE MULTIJOUEUR
Inscrivez : UGLY

LES MOTS DE PASSE DES MISSIONS
2 : PNTNNP
3 : NGMLQP
4 : SPLGZW
5 : DQRFKW
6 : PSQQLW
7 : NBGJVX
8 : VKPDMX
9 : SDKNSX
10 : PVBWGJ



GRAN TURISMO 2™
en exclusivité sur 3615 ASTU & 3615 SOLU
LES FICHES DESCRIPTIVES DES VOITURES • LE GUIDE COMPLET

PLAYSTATION 2™
GAGNEZ-LA AUJOURD'HUI SUR 3615 ASTU

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES ANCIENS JEUX AUSSI

TOUT POUR VOUS DÉBLOQUER

NOUVEAU !

60000 écrans Minitel d'astuces et de soluces

PLUS

des milliers d'autres astuces & d'autres soluces au téléphone

par téléphone au
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926
2,23 F/mn

les astuces diffusées par téléphone ne sont pas les mêmes que sur Minitel...

3615 ASTU quand tout est foutu...

3615 SOLU et quand rien ne va plus

la plus GROSSE banque européenne d'astuces et de soluces

images et titres sont copyrightés par leurs propriétaires respectifs

NINTENDO 64 | PLAYSTATION | DREAMCAST

VIGILANTE 8 : SECOND OFFENSE

Luxoflux revient avec sa formule détonante. Mélange de conduite et de blastage de tronche, ce nouveau Vigilante 8 ne change pas de principe : tuer tout ce qui roule !... J'ai en ma possession des astuces qui fonctionnent sur les trois machines (PS, N64, DC), et d'autres qui ne marchent qu'avec la N64 (super haute définition) ou la Dreamcast (les anciens niveaux de Vigilante 8). Vous voilà prévenu !

Note : tous les mots de passe qui suivent s'inscrivent dans l'écran de statut du jeu (Game Statut) accessible via les options. Placez-vous sur un des personnages et appuyez sur L + R. Puis inscrivez le mot magique. Validez, si c'est réussi un son se fait entendre.

MODE ULTRA RESOLUTION
Ce code ne fonctionne que sur Nintendo 64 équipée de l'Expansion Pak.
Inscrivez : GO MAX REZ

JOUER AUX ANCIENS NIVEAUX DE VIGILANTE 8
Ce code ne marche que sur la Dreamcast.
OLD LEVEL

VOIR TOUTES LES SÉQUENCES DE FIN
Inscrivez : LONG MOVIE

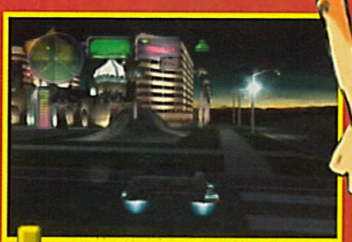
Une fois le score validé, placez-vous sur n'importe quelle case, et validez à nouveau toutes les cinématiques qui passeront à la suite les unes des autres.

MODE ULTRA RESOLUTION
Ce code ne fonctionne que sur Nintendo 64 équipée de l'Expansion Pak.
Inscrivez : GO MAX REZ

JOUER AUX ANCIENS NIVEAUX DE VIGILANTE 8
Ce code ne marche que sur la Dreamcast.
OLD LEVEL

Inscrivez Old Level. Si c'est réussi, vous entendrez un son.

Les anciens niveaux sont apparus sur la carte.



On retrouve cet ancien niveau, plus beau que jamais.

CHOISIR LA MEME VOITURE EN MULTIJOUEUR
Inscrivez : MIXED CARS

TIR PLUS RAPIDE
Inscrivez : RAPID FIRE

MISSILES PLUS PUISSANTS
Inscrivez : BLAST FIRE

VOITURES PLUS RAPIDES
Inscrivez : MORE SPEED

VOITURES PLUS LOURDES
Inscrivez : GO RAMMING

ACTION DE JEU PLUS RAPIDE
Inscrivez : QUICK PLAY

ATTIRER LES ENNEMIS
Inscrivez : UNDER FIRE

ACTION DE JEU AU RALENTI
Inscrivez : GO SLOW MO

PAS D'ENNEMI EN ARCADE
Inscrivez : HOME ALONE

SUPPRIMER LA GRAVITÉ
Inscrivez : NO GRAVITY

SUPER SUSPENSIONS
Inscrivez : JACK IT UP

ROUES ÉNORMES
Inscrivez : GO MONSTER

SUPPRIMER LES ICONES
Inscrivez : DRIVE ONLY

ATTAQUES SPÉCIALES

MISSILES INTERCEPTEURS
1 : Haut, Haut, Bas, Mitrailleuse.
2 : Trois fois Haut, Mitrailleuse.
3 : Haut, Haut, Droite, Mitrailleuse.

ROQUETTES ŒIL DE BŒUF
1 : Haut, Bas, Bas, Mitrailleuse.
2 : Haut, Bas, Haut, Mitrailleuse.
3 : Haut, Bas, Droite, Mitrailleuse.

MORTIER
1 : Trois fois Bas, Mitrailleuse.
2 : Bas, Bas, Haut, Mitrailleuse.
3 : Bas, Bas, Droite, Mitrailleuse.

CANON BRUISER
1 : Bas, Haut, Bas, Mitrailleuse.
2 : Bas, Haut, Haut, Mitrailleuse.
3 : Bas, Haut, Droite, Mitrailleuse.

MINES TUEUSES DE ROUTES
1 : Gauche, droite, Bas, Mitrailleuse.
2 : Gauche, droite, Haut, Mitrailleuse.
3 : Gauche, droite, Droite, Mitrailleuse.

LANCE-FLAMMES.
1 : Droite, Gauche, Bas, Mitrailleuse.
2 : Droite, Gauche, Haut, Mitrailleuse.
3 : Droite, Gauche, Droite, Mitrailleuse.

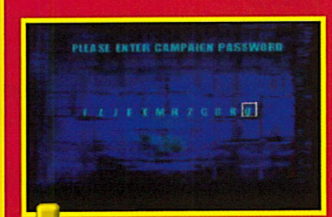
NINTENDO 64

RAINBOW SIX

Rainbow Six n'est pas tout à fait un Doom-like comme les autres. C'est plutôt une simulation de commandos. Avec des petits côtés stratégiques, espionnage, même. Le jeu est issu du PC, comme la plupart des Doom-like ou jeu du genre. Je vous donne les mots de passe, ainsi qu'un choix du niveau. Les terroristes n'ont plus qu'à bien se tenir !

MOT DE PASSE DES NIVEAUX
Note : deux mots de passe sont donnés pour chaque niveau. Le premier correspond à la difficulté "Recruit", le second à la difficulté "Veteran".

Commencez par charger la partie.



Inscrivez le mot de passe avec rigueur !

Et vous voilà transporté dans la mission de votre choix. Attention, ça devient chaud sur la fin.

RED WOLF
12D1S2Q22MQQ
1ZL1S2RF2MQQ

SUN DEVIL
BJDBC3Q22WQQ
BJJBC3RF25QQ

EAGLE WATCH
BZDBSMQZZ!QQ
BZJBSMRF28RQ

GHOST DANCE
CJTCCQQ2FGSQ
CZBCS5RFFMRQ

FIRE WALK
K2TK65Q2F4SQ
DJBDCYRFF5RQ

LION'S DEN
T2TT68QGF!WQ

DEEP MAGIC
5JR5L1QGGGSQ
LZBDS8R2F8RQ

LONE FOX
52T572Q4G4SQ
MJB2D1R2G2RQ

BLACK STAR
VJVVLJQGGWSQ
2ZB2T2R2GMQQ

WILD ARROW
VZVVXMQ26!SQ
FJJFD3R2G5RQ

MYSTIC TIGER
VZRFTMQ2G8SQ
FZJFTMR2G8RQ

CHOIX DU NIVEAU
VZRFTMQ2G8SQ (en Recruit)
FZJFTMR2G8RQ, (en Veteran)

LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

"— ouah comment elle déconne la manette! " honte
"— vous pouvez pas la fermer? Peux pas me concentrer. " ah ah
"— rah d'accord on peut même plus se gratter le nez... " oui oui
"— j 'ai fait exprès, je voulais manger. " pouffe
"— j'ai rêvé? Il a pas sonné le téléphone? " gobgob
"— d'façons l'écran est mal réglé... " noOon?
"— je le crois pas, y a un maxi gros bug! " couine

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES
3615 ASTU
3615 SOLU
LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES
par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926
PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

Absolute Games

OFFERT! (*1)

Tel 03.80.46.60.60
AbsoluteGames.com

NOUVEAU
Action Replay Interne SCPH 9002*
Installation **trés** facile (3 Fils à souder)
Fonctions & Codes Action Replay™
Notice VF, Plans et HOTLINE !
179Fr Port compris

Action Replay Deluxe
Fonctions & Codes Action Replay™
Notice VF - Ressort
Note: Le Cable RGB audio permet d'avoir l'écran en couleur avec le boitier (Sinon en noir et blanc), une meilleure qualité d'image, sortir le son sur une chaine Hifi et brancher les derniers pistolets type Guncon. Il est n'est pas livré d'origine et il est conseillé par Sony™ lors de l'achat d'une Playstation™
129Fr Port compris
179Fr Avec CD ROM d'Astuces (Pc) OU RGB Audio OU les DEUX pour 195Fr Port compris
Toutes sauf SCPH 9002*

59Fr Port compris

Pour 29Fr de plus offre toi le MiniSkate
49Fr

NOUVEAU
99Fr Port compris
Memory Card 1 Mb
Affichage à cristaux Liquides, Look FFB
Reveil / Date/ Heure / Decompte

XPLORER &Logiciels
249Fr Port compris

Trouvez vous meme vos codes de triche, sauvez vos m.card sur disque dur, récupérez des images, utilisez les codes Action Replay. Nécessite un PC. Livré avec Logiciel sous Win9x et Notice.
sauf psx 9002

Memory Card 1Mb

49Fr Port compris

STICKER
Lavable
Collable
Décollable

Pc Comm
Sans logiciel
199Fr Port compris

Adapt. Pad PSX sur PC	Tel
Cable RGB Audio Psx	50 Fr
Cable LINK Psx	50 Fr
Cable Rallonge Vibrant Psx	50 Fr
Cable RGB Audio DC	89 Fr
Puce Imports Pals DC	Tel

Tous les frais d'expéditions sont **offerts** par Absolute Games

(*1) UN PORTE CLEFS OFFERT
POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 199 FRANCS OU VENDU 15Fr POUR UNE COMMANDE INFERIEURE

SCPH 9002 = Le dernier Modèle Playstation™ sans port // arrière (Voir autocollant au dos de la console). Dans la limite des stocks dispos. Photos non contractuelles. Toutes marques déposées

Commandez par Chèque ou Mandat par **courrier** ; ou par Carte Bleue par **tél**
ABSOLUTEGAMES.COM 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY
Vous pouvez passer votre commande sur papier libre
03 80 46 60 60
Nom, Prénom
Adresse
Code Postal, Ville
Porte clef (>199Fr)
Articles
PORT 48h CHEZ VOUS OFFERT
Recommandé suivant la valeur de la commande.
chèque à l'ordre d'Absolute

Interview

Stéphanie Petit

KONAMI

Bientôt le printemps, et c'est la délicieuse Stéphanie Petit, attachée de presse de Konami, qui répond aux sauvages questions de Toxic. Une grâce et une élégance naturelle traversent les lignes du free shop pour le plus grand plaisir des fans de jeu Konami.

Consoles plus : Pouvez-vous vous présenter pour les lecteurs de Consoles+ ?

Stéphanie Petit : Je suis responsable, depuis neuf ans maintenant, de la communication au sein de la compagnie Konami. Cette activité regroupe la relation avec la presse, avec le public, mais revêt également un aspect marketing avec notamment l'achat d'espaces pour la publicité.

Consoles plus : Pouvez-vous présenter la société Konami ?

Stéphanie Petit : Konami est une société Japonaise, créée en 1969, et dont l'activité principale de l'époque concernait la production de jeu d'arcade. Pour l'anecdote, Konami signifie en japonais "petite vague", ce qui explique le logo de la marque. La société est, de nos jours, représentée partout dans le monde. Au Japon, Konami est depuis quelques mois maintenant le numéro un en termes d'éditeur et de vente de jeur. Le troisième editeur mondiale. La société Konami, c'est environ 2 500 personnes répartis dans le monde. Les équipes de développement sont installées dans les grandes villes japonaises. Le siège européen de la compagnie est basé à Francfort et, pour ma part, je représente la compagnie en France.

Consoles plus : Pouvez-vous donner des exemples de jeu Konami qui ont marqué leur époque ?

Stéphanie Petit : En ce qui concerne les principaux jeu qui ont marqué leur époque, et avant de parler des jeux plus récent, il est essentiel de parler de la série des Castlevania ou encore de Goémon qui ont bouleversé l'univers du jeu, notamment au Japon. Pour les jeux plus récents, je parlerai de Metal Gear Solid, sortie officiellement voici un an, et qui a changé à jamais la conception du style aventure/action. Ses innovations majeures et une réalisation technique en avance sur son temps servent encore aujourd'hui de référence à tous les développement de jeu de ce style.. Metal Gear Solid s'est vendue à plus de quatre millions d'exemplaires dans le monde. Konami, c'est aussi une gamme de jeux de sport à la pointe de l'innovation technologique et de la convivialité avec la série des ISS et des Track and Field.

Consoles plus : Quelles sont, en ce qui concerne les équipes de développement de Konami, les étapes préalables à l'élaboration d'un jeu ?

Stéphanie Petit : Chaque équipe possède ses propres critères et étapes dans la création d'un soft. De manière générale, les équipes fonc-

tionnent par thèmes. A titre d'exemple, Hideo Kogima, le principal responsable du développement de metal gear, avait une idée très précise du produit qu'il voulait développer. Cela faisait plus de 13 ans que cette idée faisait son chemin dans son esprit. La passion de la réalisation et du cinéma ont guidé ses pas au cours du développement de Metal Gear. Chaque équipe travaille en fonction de ses références, de ses envies, de ses passions. Konami possède des structures d'écoles au Japon qui permettent de développer le talent de jeunes créateurs et designers de soft. Les Konami school sont le vivier idéal pour repérer les futurs grands développeurs.

Consoles plus : En ce qui concerne le développement des jeux, faites-vous appel à des intervenants extérieurs. Des spécialistes à même de vous informer sur un aspect particulier de la production ?

Stéphanie Petit : Konami utilise les connaissances de spécialistes pour donner aux jeux une dimension universelle. Par exemple, pour le développement de Metal Gear, Hideo Kogima à fait appel à des spécialistes en stratégie militaire et en armement nucléaire pour élaborer le scénario du jeu. Il s'est même déplacé sur des bases militaires pour rencontrer et parler avec des militaires de carrière. Tout cela dans un souci de crédibilité et de réalisme.

Consoles plus : Les jeux Konami possèdent une touche particulière, un style propre. Quels sont selon vous les critères et les caractéristiques qui déterminent les particularités des productions Konami ?

Stéphanie Petit : La caractéristique principale des productions Konami réside dans la perpétuelle quête de l'équilibre entre tous les aspects qui composent un bon jeu. Konami ne cherche pas à faire uniquement des soft très beau ou très jouables. Le jeu doit être un subtil mélange de beauté, de convivialité et de créativité.

Consoles plus : Quels sont les gros titres Konami à venir ?

Stéphanie Petit : Konami continue de se développer sur les consoles actuellement sur le marché et prépare l'avenir en envisageant la production de soft sur les plates-formes prochaines générations. Des titres originaux et des versions entièrement revues de nos hits sont prévus sur les futures consoles. De nouveau jeux issus de nos partenariats vont voir le jour dans les prochains mois. Ainsi des jeux Microsoft produits par Konami vont arriver sur consoles. Un nouvel accord avec Universal studio va nous permettre, vers la fin de second semestre, de développer des jeux basés sur les films et les séries télé Universal.

Consoles plus : Préparez-vous un concept novateur qui pourrait révolutionner l'univers du jeu vidéo ?

Stéphanie Petit : Il est un peu tôt pour en parler, mais il est question d'un titre prévu dans un an qui, d'après quelques rumeurs, pourrait innover et apporter une nouvelle dimension au jeu vidéo.

Consoles plus : Un favori dans la course aux nouvelles consoles ?

Stéphanie Petit : Konami possède des partenariats et de très bon rapports avec les trois producteurs que sont Sega, Sony et Nintendo. La Dreamcast est une réalité, elle est déjà présente sur le marché. La Playstation 2 et la Dolphin ne sont pas encore prêtes et il faut attendre de voir les premiers jeux pour évaluer le potentiel de chacune des ces nouvelles consoles. La concurrence est une bonne chose car elle relance la créativité des acteurs du marcvhé

Consoles plus : Y a-t-il une caractéristique technique ou technologique dans l'architecture des prochaines plates-formes qui serait susceptible de séduire particulièrement les développeurs de Konami ?

Stéphanie Petit : Un point primordial pour les développeurs réside dans la simplicité d'utilisation des kits de développement. Il est également important de sentir que la console est puissante et évolutive. Une bonne console va crescendo dans la qualité de ses soft. Egalement, il ne faut pas sous-estimer la réussite commerciale d'un machine.
Plus une console se vend et plus les développements et les projets de jeu se multiplient.

KMG-SHOP

Passe en VPC, pour mieux vous servir !

Nouvelles coordonnées :
15, Cours Sully - 21800 Quetigny
Tél./Fax : 03. 80. 46. 32. 35
E-Mail : kmgshopbo@post.club-internet.fr
Site Internet :
Http://www.club-internet.fr/membres/ahenaux
(Des nouveautés réguliéres sur notre site)

Art-book officiel sur Saint-Seiya Totalement inédit. 92 pages, tout en couleur (regroupe les 3 Jump-Gold). Reservez-le vite !!! 990FF. (port compris)

Attention !!!
Quantité limitée, seules les 100éres commandes seront honorées !!! Veuillez joindre votre réglement avec votre commande. Livraison sous 3 semaines.

Et toujours :
- Armures
- Art-Books (rares)
- Cellulos
- CDs; LDs; DVDs (sur commande)
- Posters, Rami-Cards, Shitajiki...

8000FF. (Neuve)

WWW.E-CONSOLES.COM
✆ 04 90 22 44 62

AR CDX POUR 9002	345 Frs
PSXAMP	399 Frs
BOITIER COULEUR	149 Frs
PLAYER VIDEO CD	319 Frs
PAD VIBRANT SANS FIL	169 Frs
PISTOLET PANTHER	149 Frs
ADAPT. PAD PSX-PC USB	199 Frs
CABLE RVB-AUDIO	49 Frs

LIVRAISON EN 24 H PAR TRANSPORTEUR : 23 Frs
OPTION CONTRE REMBOURSEMENT : +31 Frs
(Corse et CR en Colissimo)

STEMA SARL
255 Bis Chemin de Fontisson
84470 Chateauneuf de Gadagne
RC: 423 739 424 00012

EUROTECK DIFFUSION

15, rue Palissot *Tél : 03 83 17 02 54*
54000 NANCY *Fax : 03 83 17 02 56*
E-mail : disintegra@worldnet.fr

Import direct sur toutes les consoles de jeux vidéo, accessoires, figurines, DVD...

Particuliers : Envoi en 24 h dans toute la France
Port gratuit
Contactez-nous au 03 83 32 24 50

Revendeurs : Nous travaillons déjà avec plus de 200 magasins en France et en Europe
Contactez-nous au 03 83 17 02 54

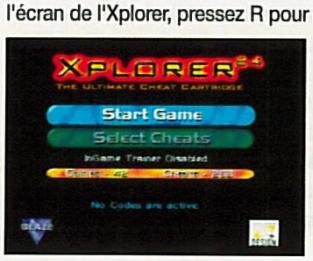
Accessoires

Xplorer Professional FX
Playstation

La dernière version de l'Xplorer Playstation est là, et sous le doux sobriquet de Pro FX se cache un accessoire aux capacités impressionnantes. De magnifiques menus (dont tous les détails sont paramétrables) vous permettent de naviguer simplement dans le coeur de la bête. Si vous voulez voir les cinématiques ou écouter les musiques de vos jeux préférés, il suffit d'entrer dans le menu "multimedia", et vous pourrez explorer tout ce qui se trouve sur un CD Playstation. Bien sûr, le jeu possède des dizaines de codes pour la majorité des jeux déjà sortis. Et ce n'est pas tout. L'Xplorer Pro FX possède aussi une carte mémoire intégrée, qui permet d'archiver ses sauvegardes dans la mémoire de l'Xplorer. Mais le plus intéressant dans l'Xplorer Pro FX est la présence de l'X-Assist. Cet accessoire qui se branche sur le port parallèle de l'Xplorer sert à chercher des codes sans passer par le PC. Les informations qui s'affichent sur l'écran à cristaux liquides vous guident dans les recherches. Ainsi, l'X-Assist donne un gros avantage à l'Xplorer par rapport à l'Action Replay, car la recherche est tranquille. Plus besoin d'appuyer tout le temps sur un bouton. Et si vous possédez un PC, vous aurez alors accès à de nouvelles possibilités, comme celle de prendre des photos en direct, d'enregistrer des séquences sonores, et d'avoir accès à un système de recherche de codes extrêmement complet. Environ 450 francs, selon le cours de la Livre Sterling.

Xplorer 64
Nintendo 64

Blaze International s'attaque à la N64. Les petits génies d'Angleterre on développé l'accessoire ultime pour tous les bidouilleurs. Concurrent direct de l'Action Replay Professional, il offre les mêmes possibilités, mais améliorées à la sauce Blaze. Des dizaines de codes préprogrammés permettront de jouer tranquillement à beaucoup de jeux sans avoir rien à faire. L'éditeur de code intégré permettra même de trouver ses propres codes (uniquement si vous possédez un Ram Pack, et si le jeu pour lequel vous cherchez des codes ne l'utilise pas). Enfin L'Xplorer 64 fonctionne très simplement avec toutes les cartouches protégées (Mario, Zelda...). Un bon produit, qui possède malgré tout un énorme défaut : la notice trop courte, qui ne mentionne nulle part la présence de l'éditeur de codes. A tous ceux qui ont acheté (ou veulent acheter) l'Xplorer 64, voici comment faire marcher l'éditeur de codes : Au démarrage de la console, sur l'écran de l'Xplorer, pressez R pour mettre l'éditeur de codes en marche.



Ensuite, lancez le jeu, et pour commencer une recherche de codes pressez simultanément Z+Start+L. Notez enfin que l'Xplorer 64 possède un port permettant de relier l'accessoire au PC, mais à ce jour ce port est inutilisé. Environ 300 francs, selon le cours de la Livre Sterling.

Gamme Platinum pour PS

1001 pattes
Air Combat
Colin Mc Rae Rally
Command and Conquer
Command and Conquer Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Crash Bandicoot 3
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa : en route pour la Coupe du Monde 98
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Heart of Darkness
Hercules
International Track and Field
Jurassic Park II Lost World
Medievil
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Moto Racer 2
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil 2
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Ridge Racer Type 4
Soul Blade
Soviet Strike
Spyro
Street Fighter EX plus alpha
Tekken
Tekken 2
Tekken 3
Tenchu : Stealth Assassins
Time Crisis
Toca Touring Car 2
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
V-Rally
Wipeout 2097

Player's choice : N64

1080° Snowboarding
Banjo Kazooïe
Bomberman 64
Diddy Kong Racing
F1 World Grand Prix
Goldeneye
Lylat Wars
Mario Kart 64
Star Wars Shadow of the Empire
Wave Race
Yoshi's Story

www.speedgames.com

AIR SOFT GUN

DVD

DVD VIDEO

JEUX VIDEO

Dreamcast

SPEED GAMES - 61, av. de Paris 95230 Soisy sous Montmorency

Tél. : 01.34.12.48.66

REPARATIONS / SERVICES...

PSX

CONSOLES

PSX - N64 - Dreamcast...

CD audio et Jeux vidéo rayés

- WALKMAN
- DISCMAN

Devis gratuit,
réparation sur place*

*en fonction des pièces dispo

WARE CENTER

16, bis rue Caulaincourt - 75018 Paris - M° Place de Clichy

Tél. : 01.42.52.22.33

KONCI

123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS MÉTRO VOLTAIRE
TÉL.01 44 93 03 28 - 01 44 93 51 30

FIGURINE CHRONO CROSS 179F

FIGURINE CHRONO CROSS 179F

FIGURINE CHRONO CROSS 179F

LISTE DES CD DE MUSIC

5 CD ACHETER 6ème CD GRATUIT Catalogue disponible

Réf. GM TITRE
01-SOUL EDGE/ KHAN SUPER SESSION
06-AKUMAJO DRACULA-GEKKA NO NOCTURNE
11-TENCHU / ORIGINAL SOUNDTRACK
13-GRAND TURISMO/ORIGINAL GAME Soundtrack
26-BRAVE FENCER"MUSASHIDEN"O.S.T (2cd)
28-LUNAR / SONGS 1
29-LUNAR / SONGS 2
30-PARASITE EVE / REMIXES
34-THE KING OF FIGHTERS 98 O.S.T (2CD)
43-SAMURAI SPIRITS BEST SELECTION by Characte
44-SOUL EDGE SUPER BATTLE SOUND ATTACK
54-STAR OCEAN II /ARRANGE ALBUM
55-STAR OCEAN II / O.S.T (2cd)
60-GRANDIA / O.S.T I (2cd)
62-GRANDIA / O.S.T II (2cd)
66-STREET FIGHTER II /ARTIST ALBUM
67-VERY BEST OF YS /FALCOM LABEL 10th anniversary
71-METAL GEAR SOLID SNAKE HIDEO KOJIMA
72-GENSOSUIKODEN II / O.S.T 1 (4cd)
78-THE LEGEND OF ZELDA /O.S.T
94-RIDGE RACER TYPE 4 / DIRECT AUDIO
97-RAYSTORM / ZUNTATA
98-G-DARIUS / ZUNTATA O.S.T
99-LEGEND OF ZELDA(ocarina of time Hyrule symphony)
100-SHINING FORCE III /O.S.T
101-AZEL PANZER DRAGOON RPG
102-CASTELVANIA COMPILS
105-SONIC ADVENTURE VOCAL+REMIX ALBUM
106-DRAGON FORCE II / O.S.T
107-R TYPE / IREM
112-THE HOUSE OF THE DEAD 2
123-FATAL FURY WILD AMBITION O.S.T
127-AKUMAJO DRACULA MOKUSHIROKU / O.S.T
128-SILENT HILL / O.S.T
130-CHOCOBO RACING O.S.T
131-SHENMUE ORCHESTRA VERSION
133-PARAPPA THE RAPPER O.S.T
136-KONAMI GAME MUSIC NOW 1999
145-GRADIUS IV ORIGINAL GAME SOUNDTRACK
148-WILD AMBITION ARRANGE SOUND TRAX
160-STREET FIGHTER 3rt STRIKE (2cd)
173-DRACULA X REMIXES
180-NEO GEO GUYS SONG COLLECTION
185-DINO CRISIS ORIGINAL SOUNDTRACKS
186-ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE DIRECT Audio
187-TEKKEN TAG TOURNAMENT
190-THE KING OF FIGHTERS'99 Arrange Sound Trax
197-WILD ARMS ORIGINAL SOUNDTRACK
200-SOULCALIBUR ORIGINAL SOUNDTRACK
201-FINAL FANTASY I & II ALL SOUNDS OF
202-FINAL FANTASY III
203-FINAL FANTASY SYMPHONIC SUITE
204-FINAL FANTASY 6 O.S.T (3CD)
207- FINAL FANTASY 6 GRAND FINAL
208- FINAL FANTASY FRAY
209-FINAL FANTASY IV / PIANO COLLEC
210-FINAL FANTASY 1987-1994
211-FINAL FANTASY MIX
212-FINAL FANTASY III ORIGINAL SOUND VERSION
213-FINAL FANTASY IV ORIGINAL SOUND VERSION
214-FINAL FANTASY V O.S.T VERSION(2cd)
216-FINAL FANTASY CELTIC MOON
217-FINAL FANTASY V DEAR FRIENDS
218-FINAL FANTASY LOVE WILL GROW
219-FINAL FANTASY 7 COMPLETES (4cd)
223-FINAL FANTASY 7 REUNION TRACK COMPILS
229-FINAL FANTASY 8 Fithos lusec wecos vinosec
230-ARC THE LAD SOUNDTRACK COMPLETE
233-DANCE DANCE REVOLUTION 3rd MIX (2CD) NEW
236-LANGRISSER MILLENNIUM O.S.T (2CD)
243-CHRONO TRIGGER O.S.T
244-PARASITE EVE 2 (2CD)
246-CHRONO CROSS O.S.T (3CD) NEW
258-BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE O.S.T (2CD)

Ref.A&G TITRE
01-SAKURA WARS 2 VOCAL COLLECTION
02-SAMURAI SPIRITS 4 ARRANGE
14-SAKURA WARS (2cd)
20-KING OF FIGHTERS'97 (2cd)
22-GAMES MUSIC BEST COLLECTION
24-SAKURA WARS IN LOVE
26-FINAL FANTASY TACTICS B.G.M (2cd)
28-SAGA FRONTIER (3cd)
33-XENOGEARS B.G.M (2cd)
35-GHOST IN THE SHELL GAME MUSIC
36-SAMURAI SPIRITS 64 ARRANGE
37-SAKURA WARS 2
38-PARASITE EVE (2cd)
40-SOUKAIGI B.G.M
42-SAKURA WARS (2cd)
46-KING OF FIGHTERS'98 B.G.M
47-KING OF FIGHTERS THE BEST
51-DREAM CAST SONIC ADVENTURE (2cd)
53-LANGRISSER V O.S.T
54-SAKURA WARS LIVE
55-FINAL FANTASY 8 (4cd)
59-SAKURA WARS MIRACLE BELL(2cd)
61-GAMES MUSIC BEST Collec vol 2
63-SAKURA WARS
64-BUSTA MOVE 2 O.S.T
65-DANCE-DANCE REVOLUTION 2ND MIX O.S.T
67-SAGA FRONTIER 2 O.S.T (3cd)
72-LUNAR ETERNAL BLUE
73-REISEFUHRER ATELIER ELIE VOCAL COLLEC
74-TALES OF PHANTASIA O.S.T Complete V(2cd)
86-SAKURA WARS NEW SONGS ALBUM
87-10'th ANNIVERSARY CONAMI Label vocal history colle
88-SAGA FRONTIER 2 Piano Pieces "SF2"
91-SEIKEN DENSEITSU-LEGEND OF MANAOST (2cd)
93-DRUM MANIA O.S.T
94-THE KING OF FIGHTERS'99 O.S.T (2cd)
97-FRONT MISSION 3 O.S.T (2cd)
99-MACROSS VF-X2 O.S.T
101-WILD ARMS 2 O.S.T (2cd)
GSM001-BIO HAZARD 2 O.S.T

Réf. GAME
78-CHRONO TRIGGER O.S.T (3cd)
108-SECRET OF MANA 3 O.S.T (3cd)
111-KING OF FIGHTERS'95 O.S.T
148-KING OF FIGHTERS'96 O.S.T

MUSIC ANIMATION
MONONOKE HIME BO DU FILM
MONONOKE HIME SYMPHONIC
TOTORO BO DU FILM
AKIRA SYMPHONIC SUIT BO DU FILM
GHOST IN THE SHELL BO DU FILM
PERFECT BLUE O.S.T BO DU FILM
CITY HUNTER THE BEST COLLECTION
CITY HUNTER GOOD-BYE MY SWEET HEART
CITY HUNTER SPECIAL O.S.T
CITY HUNTER O.S.T VOL.1 .2 .3
CITY HUNTER DRAMATIC MASTER 2 (2CD)
ESCAFLOWNE O.S.T VOL.1.2.3 .et 4 LOVERS ONLY
EVANGELION O.S.T VOL.1.2.3, EVANGELION ADDITION
LAIN BOOTLEG O.S.T VOL.1 ET 2
COWBOY BEBOP O.S.T 1 et 2 .COWBOY BEBOP BLUE
COWBOY BEBOP remixes.COWBOY BEBOP vitamixtes
MACROSS PLUS O.S.T VOL 2.
MACROSS PLUS FOR FANS ONLY
MACROSS PLUS SHARON ALPPEL
ST SEIYA B.G.M VOL.1 à 8 / MEMORIAL

BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI

NOM.....
Prénom.....
Adresse.....
CP.....
VILLE.....
CB N°.....
Exp le.....
Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐
A l'ordre KONCI

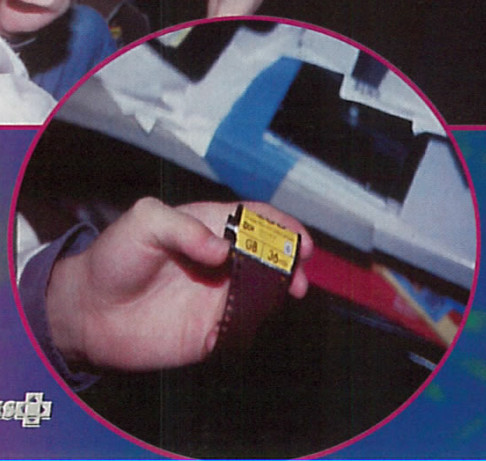
Désignation	Réf	Qté	Prix	Montant
Frais de port d'emballage				30F
TOTAL A PAYER				

Le Projet Gros B

Suite à un incident indépendant de notre volonté (Gia s'est fait tirer son appareil photo numérique à l'aéroport), nous ne pouvons donner suite au Trombinoscope du mois dernier. En remplacement, la direction des programmes vous propose un épisode spécial "petit budget" (environ 50 000 dollars) : le Projet Gros Blair. Si vous avez vu le film, vous apprécierez le roman photo.

Locaux de Consoles+. Lundi matin. 10 h 45. Kael cherche un vieux ravioli chinois (à la crevette) au fond de ses tiroirs.

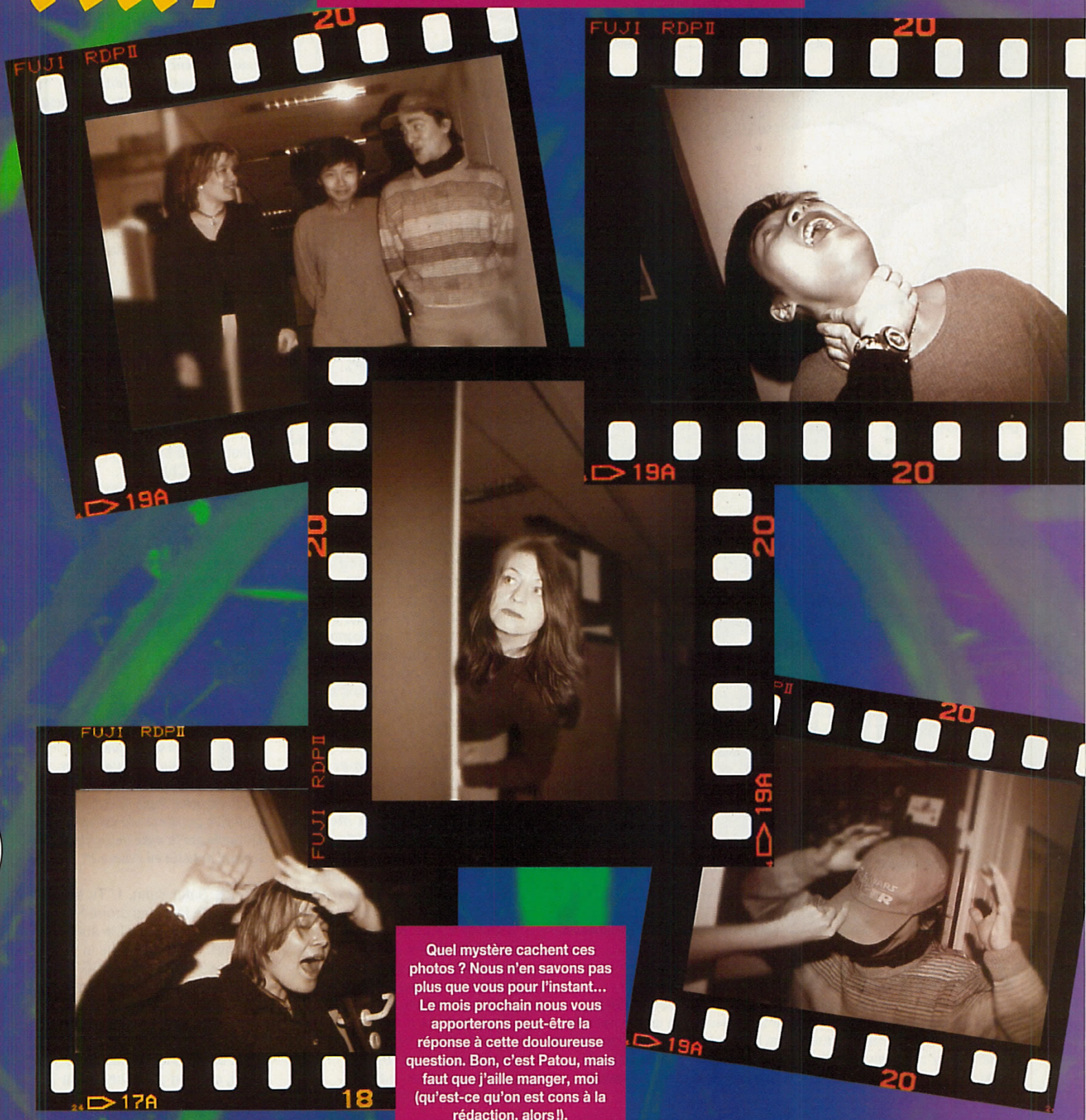
11 h 27. Entre quelques cadavres de canettes d'Ice Tea et de sandwiches au thon avariés, Kael fait une étrange découverte.



Kael, bien décidé à savoir ce qui se trouve sur cette étrange pellicule, s'en va consulter un spécialiste : Patrick. C'est marrant, parce que Patrick, on le surnomme Patou. Alors, quand on s'emmerde à la rédac, on invente des jeux de mots foireux : Hey Pat', tu manges comme un cochon ! T'en mets Patou ! Faut dire qu'à la rédaction, on est une sacrée bande de déconneurs. Mais revenons plutôt à notre sujet...

lair

Ce que vous allez voir maintenant dépasse l'entendement. Nous publions les photos telles qu'elles nous sont parvenues. Attention, elles peuvent choquer les plus jeunes d'entre vous.



Quel mystère cachent ces photos ? Nous n'en savons pas plus que vous pour l'instant... Le mois prochain nous vous apporterons peut-être la réponse à cette douloureuse question. Bon, c'est Patou, mais faut que j'aille manger, moi (qu'est-ce qu'on est cons à la rédaction, alors !).

VAINQUEUR DU MOIS

En ce doux mois de mars, c'est Ludovic Prigent, qui habite le Blanc-Mesnil, qui remporte un abonnement à Consoles+. Son dessin est très sympa et surtout très coloré. Encore un lecteur traumatisé par la "Street Fighter mania". Pour se consoler, notre ami recevra son Consoles+, gratos, tous les mois dans sa boîte à lettres à lui. Bravo mon gars !

QUELLE ADRESSE !

***Q** Olivier, grand fan de jeux vidéo depuis presque 10 ans maintenant, me demande la chose suivante : "Je souhaiterais travailler dans une société de développement ou d'édition de jeux vidéo en France. Pourriez-vous me donner des adresses et des numéros de téléphone pour entrer en contact avec ces sociétés ?"*

R Salut Olivier. Voici quelques adresses que j'ai sélectionnées pour toi.
Ubi Soft : 28, rue Armand-Carrel, 93100 Montreuil.
Tél. : 01-48-18-50-00.
Infogrames : 82-84, rue du 1er mars 1943, 69628 Villeurbanne Cedex. Tél. : 04-72-65-50-00.
Titus : Parc de l'Esplanade, 12, rue Enrico Fermi, Saint-Thibault-des-Vignes, 77462 Lagny-sur-Marne.
Tél. : 01-60-31-04-03.
Kalisto : Cité Mondiale, Parvis des Chartrons, 33074 Bordeaux Cedex.
Tél. : 05-56-48-60-30.
J'espère que tu trouveras ton bonheur et qu'une de ces sociétés pourra te renseigner ! Bon courage. Et qui sait... ton œuvre sera peut-être testée dans un prochain Consoles+.

CHEMIN FAISANT...

***Q** Yann a deux questions pour moi : "1/ J'ai lu sur Internet que Sony allait s'associer avec Sega. Est-ce vrai ? Si Sony fait ça, Nintendo est foutu ! 2/ Quelle est la date de sortie de Eternal Arcadia en France ?"*

R Salut Yann. 1/ Tu sais, il ne faut pas croire tout ce que tu peux lire sur Internet. Moi-même, j'ai lu il y a quelques mois que le PSG allait être champion de France de D1, que la vie était belle et que j'allais gagner au Loto dans quelques semaines. Internet, c'est comme les lignes de la main, chacun y voit ce qu'il a envie d'y voir. Alors, je te rassure tout de suite, Sony et Sega ne

***V** ous l'aurez sûrement remarqué, époque oblige, il y a beaucoup de simulations de sports d'hiver qui sortent en ce moment. L'été, au contraire, on a droit aux jeux de plein air qui se jouent en short, sur l'herbe ou au bord de la plage. Eh bien y'en a marre ! Moi, je verrais bien un jeu se déroulant en hiver, où le joueur devrait se taper un 200 mètres dans l'eau glacée ou escalader en maillot de bain la face nord du mont Blanc. Ça lui apprendrait ! Et pourquoi pas aussi, pendant que j'y suis, faire courir le 8 610 mètres haies dans le Sahara à un athlète habillé d'une fourrure polaire, d'une combinaison doublée, et chaussé de pompes de ski. Là, je vous jure, on se fendrait la poire ! Je crois bien que je vais reprendre la programmation en langage machine sur mon Amstrad 664.*

Bomboy, POKE &AC03, &AE...

sont pas près de s'associer. Nintendo est loin d'être fichu. 2/ Houla ! Le jeu vient seulement d'être annoncé au Japon, donc, s'il sort un jour en France en version officielle, ce n'est pas avant de longs mois. Sony et Sega ont largement le temps de s'associer (hé hé hé !).

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514, BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

MERCIER BEAUCOUP

***Q** David Mercier tenait à me dire que de tous les magazines de jeux vidéo, Consoles+ était le meilleur. Il souhaite aussi, pendant qu'il y est, me poser trois questions : "1/ Sera-t-il possible de télécharger des émulateurs avec Internet sur la Dreamcast ? 2/ Je suis fan de RPG comme Final Fantasy VIII et j'aimerais savoir s'il y aura des RPG de ce genre sur Dreamcast. 3/ La Dreamcast vaut-elle le coup d'être achetée alors que la Playstation 2 et la Dolphin doivent sortir à la fin de l'année ?"*

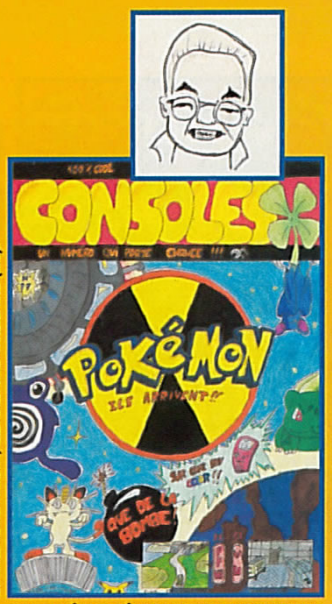
R Salut David. Merci pour tes compliments, ils me font chaud au cœur. 1/ Il est tout à fait possible de télécharger des émulateurs sur Internet par le biais de ta Dreamcast. Par contre, je doute qu'il soit possible de les utiliser sur ta Dreamcast. La raison est simple : la Dreamcast n'est qu'une console et elle ne reconnaît que les jeux gravés sur GD et les applications spécifiques à la console qui s'y trouvent. Maintenant, on peut toujours envisager que quelqu'un parviendra à programmer un émulateur et à le graver ensuite sur CD. A cet instant, et uniquement à cette condition, tu peux envisager de jouer avec un émulateur sur ta Dreamcast. Petite parenthèse, il existe déjà sur Internet un émulateur MSX pour Playstation. Il n'est pas très difficile à trouver. Le plus compliqué est de le graver sur CD de façon à ce qu'il soit reconnu par la Playstation. Mais l'idée est plutôt amusante. Alors pourquoi pas un jour... 2/ Pour l'instant, il n'existe pas d'équivalent à Final Fantasy VIII sur Dreamcast. Certes, on a droit à quelques RPG classiques, mais pas de l'envergure d'un Final Fantasy VIII. Il faudra se montrer patient et attendre qu'un éditeur se décide à nous sortir une telle merveille. Mais dans le genre RPG, Interplay s'apprête à lancer Baldur's Gate qui est une petite merveille. Le jeu devrait être en tout point identique à la version PC, un sérieux gage de qualité. 3/ Actuellement, et je le dis depuis plusieurs mois maintenant, la Dreamcast est la seule console "nouvelle génération" disponible sur le marché. C'est une excellente console, qui dispose de superbes jeux. Maintenant, reste à savoir si tu te sens capable d'attendre Noël prochain pour jouer avec une Playstation 2 ou une Dolphin ! C'est un peu comme si tu voulais acheter une voiture et que tu hésitais : la concurrence va bientôt sortir des modèles supposés plus puissants... A toi de décider si tu veux rouler tout de suite en voiture ou si tu veux te déplacer en métro ou en bus pendant 9 mois.

ATTENTION AUX AVNI

***Q** Avni, en voilà un drôle de pseudo ! Ce petit homme vert, qui a eu en cadeau une Dreamcast à Noël dernier, aimerait avoir quelques précisions : "1/ Quels sont les hits attendus prochainement sur ma Dreamcast ? 2/ Est-ce que des jeux du genre Sim City, Age of Empires 2, ou Player Manager, sortiront sur Dreamcast ? 3/ Je réside en Suisse, est-ce que je pourrai me connecter sur Internet avec ma Dreamcast ?"*

R Salut Alien ! 1/ Le prochain gros hit de Sega sur Dreamcast est très certainement Crazy Taxi. Adaptée du jeu d'arcade, cette version est une pure merveille. A la limite, je me demande même si elle n'est pas mieux que l'original ! Rayman 2 devrait lui

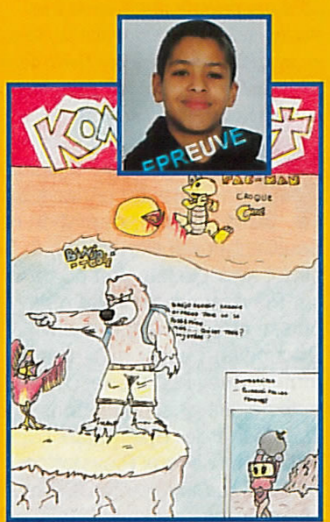
LE CHAINON MANQUANT...



DAVID CHAINON, LE BLANC-MESNIL (93).

MA QUÉ POKÉMON ! ? SI PRONTO ! !

SYLVAIN MAROCCHINO, ISTRES (13).



UN DESSIN À RUDE ÉPREUVE.

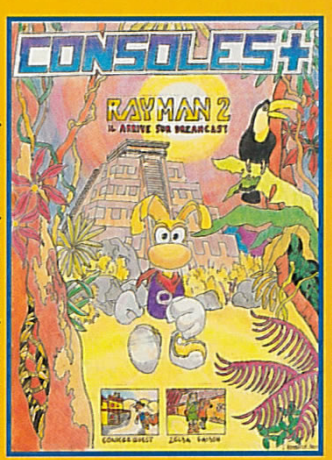
ABDALLAH BEN-MEIMOUN, AUBERVILLIERS (93).

ATTENTION ! DANGER LES FILLES.

VAN MINH NGUYEN, BRUNOY (91).

LES FRERES TANG SONT DE RETOUR.

KA-HALL TANG, VILVORDE (BELGIQUE).

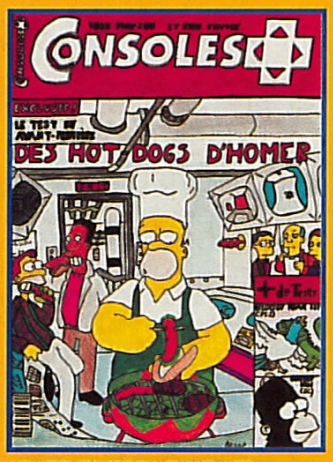


ESNAULT, ESNAULT, ON RENTRE DU BOULOT...

JULIEN ESNAULT, VILLEMONBLE (93).

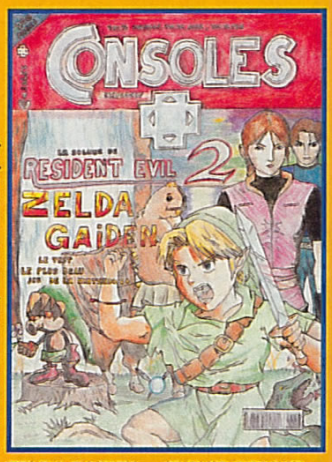
LE PRIX D'EDDY KACE

Le grand prix d'Eddy Kace est remporté ce mois-ci par Stéphane Munch. Ce petit gars qui habite Toulon a fait un dessin vraiment chouette. Peut-être un peu trop contrasté mais quand même bien fichu. L'utilisation des couleurs est réussie et l'humour m'a fait bien marrer : le coup d'Alési et de Cabrel c'est cool ! Tu recevras le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. Merci qui ?



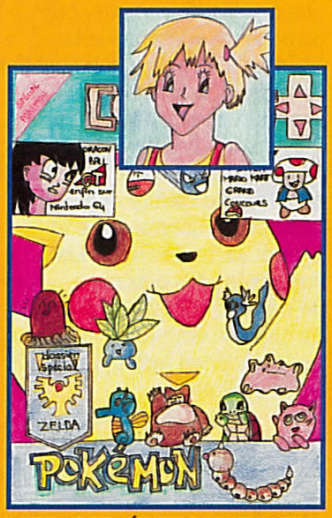
CHARLOT KEYNE, SAINT-DENIS (93).

HOMER SIMPSON DANS LES CUISINES, CHARLOT DANS CONSOLES+.



JULIEN BAUER, HYERES (83).

ZELDA GAIDEN... JE SUIS COMME TOI, JE L'ATTENDS !



AURÉLIE PRIGENT, LE BLANC-MESNIL (93).

LA FOLIE POKÉMON GAGNE AUSSI LES FILLES. OU ALLONS-NOUS ?

MATHIEU RAUCH, SAINT-LO (50).

UNE COUVERTURE ARGENTÉE ET DORÉE : BRAVO POUR LE DÉCOUPAGE ET LE COLLAGE.

aussi se révéler un excellent titre, tout comme V-Rally 2. En règle générale, si tu veux savoir quels sont les prochains jeux à venir sur ta console, il te suffit de regarder les News du magazine.
2/ Il m'est difficile aujourd'hui de te répondre. En effet, si aucun des trois jeux que tu cites n'est pour l'instant prévu sur Dreamcast, cela ne veut pas dire pour autant qu'ils ne le seront jamais. Seuls les mois à venir et les prochains salons de jeux vidéo nous le diront. 3/ J'ai eu l'attachée de presse de Sega au téléphone, et elle m'a dit qu'elle répondrait volontiers à toutes les questions relatives à la Dreamcast et à Internet. Il suffit pour la joindre de téléphoner au numéro suivant :
01-49-69-23-00.
Vous pouvez aussi envoyer vos questions à cette adresse :
Sega France,
21/37 rue de Stalingrad,
94742 Arcueil Cedex.
C'est pas gentil, ça ?

YASSINE CARRÉE

Q Yassine Azzouz (apakate@aol.com) me pose quelques questions : "1/ Est-ce que SoulCalibur sortira sur Playstation 2 ? Si oui, pensez-vous qu'il sera meilleur que sur Dreamcast ? 2/ J'ai téléchargé les deux versions de Bleem! qui sont parfaitement compatibles avec mon PC. Mais lorsque je mets un CD Playstation dans mon lecteur de CD-rom, cela ne fonctionne pas. Pourquoi ? 3/ Pourquoi Ace Combat 3 en version japonaise contient deux CD, alors que la version française ne tient que sur un seul ?"

R Salut Yassine ! 1/ Je n'ai pas entendu parler d'une éventuelle adaptation de SoulCalibur sur Playstation 2. Si, par chance, le jeu était adapté sur Playstation, je doute qu'il puisse être meilleur que sur Dreamcast... Quoi qu'il en soit, tout ce que je souhaite, c'est qu'il ne soit pas moins bon.
2/ Télécharger Bleem! (un émulateur de jeux Playstation pour PC) sans avoir le CD-key ne sert strictement à rien ! Voici en gros comment fonctionne Bleem! : Dans la boîte, tu trouves deux choses : une disquette et un CD. La disquette contient l'émulateur, la même version que tu trouves sur le site Internet (http://www. bleemfrance.com), et le CD-key, qui sert uniquement de protection contre le piratage. Bleem! ne fonctionne pas sans ce CD de protection. Le programme te demande à chaque fois, avant de jouer à un jeu Playstation, d'insérer le CD de protection dans le lecteur de ton PC.
3/ Tout simplement parce que la version japonaise comportait énormément de scènes et de dialogues inutiles. Dans la version officielle, Sony a eu l'intelligence de supprimer tous les passages superflus et de ne garder que l'essentiel. Résultat : le jeu tient sur un seul CD.

N'OUBLIEZ PAS

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un TO 7. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur (nue). Autre chose : je ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après, c'est trop chanmaille pour les scanner !
- Que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail. Attention, l'adresse a changé :
nicolas.gavet@emapfrance.com
Seul un enregistrement aux formats JPeg, Tiff ou Pict est autorisé pour que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Que Niiico (un ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Voir l'adresse plus haut.
- Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, y a pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées à Niiico.

Passionné de Metal Gear Solid ?

Votre nouvelle mission, si vous l'acceptez...

1 Vous abonner à Consoles +

1 an / 12 numéros = 420 F

2 Recevoir Metal Gear Solid Missions Spéciales

169F prix public

3 Réaliser une affaire :

429F au lieu de ~~589F~~ soit 160F d'économie

4 Jouer !!!

Attention, vous devez impérativement posséder le jeu Metal Gear Solid pour pouvoir charger Metal Gear Missions Spéciales et vivre de nouvelles aventures.

KONAMI

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **429 F** au lieu de 589 F soit **160 F d'économie.**

Je recevrai le jeu **Metal Gear Missions spéciales** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

Tél.: (facultatif) .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

MG 98

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Missions Spéciales au prix de 169 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01 64 81 20 23.

Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd 1987-1997 Konami. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

BOUIRON A SA SANTÉ !

Cédric Bouiron, un soldat de Djibouti (je suis sérieux !), fait de gros bisous à Gia et, malin comme il est, me glisse ces quelques questions : "1/ Est-ce toi qui fais les magnifiques dessins de présentation du courrier ? Si oui, quel talent ! 2/ Est-ce que l'on parle encore de bits pour les consoles nouvelle génération ? Si oui, combien en ont-elles (Dolphin, Playstation 2, Dreamcast) ? 3/ Est-ce que les jeux Playstation seront compatibles avec la Playstation 2 et inversement ? 4/ Comme les consoles deviennent de plus en plus puissantes et que, avec la Dreamcast, les navigations sur Internet sont maintenant possibles, est-ce qu'elles ne risquent pas de devenir de véritables ordinateurs ? 5/ Peut-on espérer que les boutiques spécialisées baisseront leurs prix pour garder leurs clients ? 6/ Est-ce qu'un jour un Doom-like utilisera un gun sur Playstation ? 7/ Un jour, le marché du jeu vidéo sera saturé et alors, comment s'amusera-t-on ?"

Garde à vous, soldat ! 1/ Malheureusement, ce n'est pas moi qui réalise les dessins de présentation du courrier de Consoles+. Je dessine, mais pas aussi bien que Tiburce Oger, qui est l'auteur de ces dessins. Si tu ne connais pas Tiburce, je te conseille de lire la série "Gorn" (Editions Vents d'Ouest) qui comprend huit volumes. Tiburce est aussi l'auteur de nombreuses autres bandes dessinées, et a participé il y a plusieurs années à la réalisation des dessins animés de Lucky Luke. En ce moment, il planche sur une nouvelle série, très western, dont le premier volet sortira en septembre prochain. 2/ Non, parler de bits pour les nouvelles consoles ne signifie plus grand-chose, en effet. On parle désormais en fréquence d'horloge du microprocesseur, un peu comme pour les ordinateurs. La Dolphin, par exemple, devrait être une console avec un processeur cadencé à 400 MHz, contre 300 MHz pour la Playstation 2 et 200 MHz pour la Dreamcast. Rappelons, pour comparaison, que la Nintendo 64 est cadencée environ à 90 MHz et la Playstation à... 33 MHz ! Mais avec les consoles, ce n'est pas réellement la fréquence du microprocesseur qui importe, mais plutôt celles du coprocesseur graphique et de l'accélérateur 3D. La Dreamcast, par exemple, est équipée d'un processeur graphique très puissant qui lui permet de rivaliser avec des PC hyper performants. 3/ Les jeux Playstation seront compatibles avec la console Playstation 2, mais pas l'inverse. Il s'agira donc d'une compatibilité ascendante. 4/ Si, effectivement, l'architecture des consoles de nouvelle génération se rapproche beaucoup de celle des PC/Mac actuels : microprocesseur puissant, processeur graphique ou carte graphique issus du monde PC, modem, lecteur de DVD-Rom, clavier... 5/ Les boutiques spécialisées proposent des jeux qui ne sont pas, la plupart du temps, en vente dans la grande distribution. Prenons un exemple tout simple. Lorsque l'association Familles de France met la pression à la Fnac ou à Auchan pour que ces derniers ne distribuent pas de jeux violents (Resident Evil 2, GTA, GTA 2) les boutiques spécialisées, elles, résistent fièrement et restent les seules à proposer de tels titres. Il n'y a donc pas de raison pour qu'elles baissent leurs prix afin de garder leur clientèle. En revanche, il n'est pas rare de constater que, dans les semaines qui suivent la sortie d'un titre, les prix baissent rapidement. La durée de vie d'un jeu, aujourd'hui, est très faible et le marché de l'occasion oblige les boutiques à baisser les prix. 6/ Je ne crois pas : jouer à un Doom-like requiert l'utilisation des deux mains (et des dix doigts) : une pour contrôler le mouvement du joueur, l'autre pour regarder vers le haut, vers le bas, mais aussi pour straffer à gauche ou à droite, sauter, s'accroupir, changer d'arme, tirer, actionner un objet... L'utilisation d'un gun demande, à elle seule, la mobilisation d'une main, et ne permet qu'une chose : shooter. Comment veux-tu que, de l'autre main, le joueur puisse effectuer une quinzaine d'opérations ? Impossible ! Il faudra donc dans l'immédiat se contenter de shoot'em up en 3D précalculée comme Time Crisis ou House of the Dead 2 (Dreamcast). 7/ On prendra un jeu de 32 cartes et on fera une belote avec ses ami(e)s. Repos et rompez les rangs.

MONSIEUR LE 12

Un inconnu m'envoie, sur papier à petits carreaux, ces quelques questions : "1/ Sera-t-il possible de connecter un appareil photo numérique, une imprimante, ou même un scanner, sur la Playstation 2 ou sur la Dreamcast ? 2/ Le jeu en ligne sera-t-il mieux sur la Playstation 2 ? 3/ Combien coûtera-t-elle ? 4/ On dit que la Dreamcast est une console évolutive. Qu'est-ce que ça veut dire ? 5/ Pour toi, la lecture des films DVD sera-t-elle une révolution dans le monde des consoles ?"

Salut Clairefontaine. 1/ Il n'est pas possible, pour l'instant, de connecter un appareil photo numérique, une imprimante ou un scanner sur la Dreamcast. Cette console n'est pas un ordinateur ! Par contre, de sérieuses rumeurs font état au Japon d'une future console de Sega, qui pourrait être une Dreamcast 2. Or cette console, dont la base hardware serait celle d'une Dreamcast, disposerait en série d'accessoires étonnants : caméra vidéo CCD couleur, microphone intégré, ports USB, commande vocale, vidéophone, télécommande et clavier infrarouge. A suivre... La Playstation 2, qui sort prochainement au Japon, dispose d'ores et déjà de prises Firewire et USB qui pourront éventuellement servir à connecter de nombreux appareils digitaux. Pour l'instant, Sony se consacre essentiellement à la console et à ses jeux, et ne communique pas encore d'informations sur d'éventuels accessoires électroniques et autres périphériques de ce genre. 2/ La qualité du jeu en ligne dépend essentiellement de deux choses : la vitesse du modem et la vitesse du microprocesseur de la console. La vitesse du modem permet de faire circuler plus ou moins vite les informations sur Internet. Un modem rapide est donc nécessaire pour apprécier les jeux en réseau sur le Net. La vitesse du microprocesseur régule, pour résumer très brièvement les choses, les animations à l'écran. Plus la vitesse du microprocesseur est rapide, plus les jeux sont fluides. Le modem de la Dreamcast en France est seulement de 33,6 kBds contre 56,6 aux Etats-Unis. Les Américains sont donc mieux lotis que nous ! Ne connaissant pas encore la vitesse du modem de la Playstation 2, disons simplement que le jeu en ligne sera plus agréable sur la console qui aura le modem le plus rapide... 3/ Le prix de la Playstation 2 devrait être supérieur à 2 000 francs, mais on ne connaît pas encore le prix exact de cette console. 4/ Une console évolutive est une console dont les caractéristiques peuvent être améliorées en y ajoutant quelques accessoires. On peut donc imaginer un jour voir évoluer sa Dreamcast en lui ajoutant plus de mémoire ou en changeant le lecteur de CD en lecteur de DVD. Mais attention, ces opérations risquent d'être très coûteuses (comparées au prix de la console elle-même). 5/ La lecture de films DVD sur console n'est pas une révolution

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

100 % SOLUCES • 100 % SOLUCES

CONSOLES SOLUCES N°2

5 SOLUCES COMPLÈTES :

TOMB RAIDER 4 La révélation finale, FINAL FANTASY VIII
DINO CRISIS, SPYRO 2, STAR WARS La Menace Fantôme

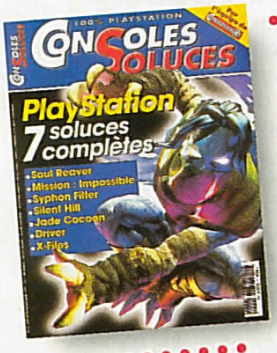
+ BONUS FOOT

PLATINIUM SOLUCES 1

- TOMB RAIDER • TOMB RAIDER 2 • RÉSIDENT EVIL 2
- FINAL FANTASY VIII • L'ODYSSÉE D'ABE

+ LES TIPS DES HITS

- COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE • COOLBOARDERS 2
- TENCHU STEALTH ASSASSIN • COLIN MCRAE RALLY • MEDIEVIL
- MICROMACHINES V3



CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • MISSION : IMPOSSIBLE • SYPHON FILTER
- SILENT HILL • JADE COCOON • DRIVER • X-FILES

HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

NUMÉRO 90

- RESIDENT EVIL :

+ 32 PAGES DE SOLUCES

NUMÉRO 87

- METAL GEAR SOLID :

15 PAGES DE SOLUCE COMPLÈTE

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Platinium N°1 / 450023	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 90 / 451090	50 F	x	
C+ 87 / 451087	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_|

(* port inclus)

Nom ..... Prénom .....
Date de Naissance .....
Adresse .....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

mais une évolution. Tu sais, à l'époque, la Saturn proposait la lecture de film vidéo-CD. Une option qui n'a pas beaucoup marqué les foules. En tout cas, ce sera très agréable de visionner ses films DVD sur sa console de salon.

THIVOLLET UN ŒUF...

Q *Fabrice Thivollet a eu une Playstation à Noël et me pose ces questions : "1/ J'ai remarqué qu'il n'y avait pas de prise à l'arrière de ma console pour brancher l'Action Replay, alors que sur les anciens modèles il y en a une. Pourquoi ? 2/ Est-ce que Time Crisis 2 sortira sur Playstation ? 3/ Quel jeu me conseilles-tu, entre Legend of Dragoon et Final Fantasy VIII. 4/ Y a-t-il besoin d'être équipé d'une puce ou d'une Action Replay pour profiter des jeux en version import ?"*

R Salut Fabrice. Attention ! Thivollet un œuf, thivollet un bœuf ! 1/ En effet, la dernière série des Playstation ne comporte pas de port série à l'arrière de la console. Il y a certainement deux raisons à cela. La première, économique : Pourquoi proposer un tel port, alors qu'il n'est utilisé par aucun accessoire officiel Sony ? Du coup, on le supprime et on économise pas mal d'argent ! La deuxième raison est très certainement le souhait d'empêcher les joueurs d'utiliser les jeux import ou les CD piratés. Mais rassure-toi. Dans le dernier Consoles+, le numéro 97, nous parlons d'une nouvelle version de l'Action Replay (l'Action Replay DCX) qui se connecte à la place de la carte mémoire. A toi les jeux import ! 2/ Time Crisis 2 est sorti uniquement en arcade et n'est pas prévu à ce jour sur Playstation. Par contre, si tu veux essayer la suite de Time Crisis, Crisis Zone est sorti depuis quelque temps en arcade. Fonce vite le voir, il est vraiment sympa. 3/ Entre un RPG en tong et un RPG en français, je choisis toujours la version officielle ! Au moins, je comprends ce qu'il faut faire dans le jeu. Je déteste tourner en rond et discuter avec des types dont je ne comprends pas ce qu'ils me disent. 4/ Oui. Pour profiter des jeux import sur une console française, il te faut impérativement disposer d'une puce, ou bien de la dernière version de l'Action Replay.

ANONYMA ANONYMOUS

Q *Un lecteur anonyme, encore un (y'a un car qui est arrivé, ou quoi ?), me demande plusieurs choses : "1/ Est-ce que Outcast sortira sur Playstation ? 2/ Quand sortiront Pokémon Or et Argent ? 3/ Est-ce que SoulCalibur sortira sur Playstation ?"*

R Salut bel inconnu. J'aime bien ce genre de questions, simples, courtes et auxquelles on répond très rapidement. C'est parti !
1/ Outcast n'est pas prévu sur Playstation et je doute qu'il sorte sur ce support. Je parierai plutôt sur une éventuelle sortie sur Playstation 2. En revanche, je ne sais pas si cela t'intéresse, mais Outcast 2 est en cours de développement pour PC. 2/ Pour l'instant, ni Pokémon Or ni Pokémon Argent ne sont prévus en version officielle. Ce qui est certain c'est que Pokémon Stadium sort au mois de mars sur Nintendo 64. 3/ SoulCalibur n'est pas prévu sur Playstation. Comme pour ta première question, je dirai que Namco se réserve le droit de sortir un prochain jeu de baston sur la Playstation 2... genre Tekken Tag Tournament. La prochaine fois donne ton nom...

LAURENT MOLLUSQUE

Q *Laurent Lemoulec, un type du Morbihan, est un lecteur récent. Voici les questions qu'il se pose, et par là même, qu'il me pose : "1/... Je ne comprends pas pourquoi vous ne mettez pas de CD de démo dans votre magazine. Hausse du prix ? 2/ A part Final Fantasy VIII, quels sont les trois meilleurs RPG sur Playstation ?"*

R Salut la moule ! 1/ Je me suis déjà expliqué plusieurs fois à ce sujet. Mais comme tu es un lecteur récent, je ne te taperai pas dessus. Consoles+ est un magazine généraliste : on parle aussi bien des jeux Playstation, Dreamcast ou Nintendo 64. Offrir un CD de démo consisterait à faire plaisir à une partie seulement de notre lectorat. Nous avons donc décidé de contenter tout le monde. 2/ Les RPG officiels ne sont pas nombreux. Voici donc, pour moi et en version officielle, les trois meilleurs RPG sur Playstation : Alundra (RPG action à la Zelda), Wild Arms (RPG) et Vandal Hearts (RGP Tactics). Grandia devrait lui aussi cartonner. Normalement, ce jeu devrait être disponible très prochainement.

LA PHRASE DU MOIS

Chaque mois, je trouve dans votre courrier de véritables perles. J'ai donc décidé de publier les plus salaces. En ce mois de mars, c'est la délicieuse Vedrana Donic qui remporte le pompon. Voici ce que la belle écrit : "PS : Je dessine vite, d'où ma sale écriture." C'est fort, non ? Rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles bévues...

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
150, rue Gallieni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Ariock), Seghira "je le vaux bien" Maouche (maquette), Nathalie Reuiller (SR), Véronique Jollé (SR).

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier Guillermet (16 31)
Chefs de publicité
Clarisse du Rivau (18 39)
Amélie Le Bourgeois (16 32)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Christophe Weber (01 41 33 56 43)

FABRICATION
Chefs de fabrication
Isabel Delanoy (17 90)
Gilbert Hémon (17 91)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 19-21 rue Emile Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. **P-DG :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué :** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin. **Directeur du marketing :** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier :** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire : 0400 K7320.** **Dépôt légal :** février 2000. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie :** Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion. Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/ Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. **Ventes** (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE™

DES NIVEAUX INÉDITS
À TÉLÉCHARGER
sur le site rayman2dc.com

UN GAME-PLAY ULTRA RAPIDE
et des graphismes inégalables

UN MODE MULTIJOUEURS EXCLUSIF
jusqu'à 4 participants avec de nouveaux Globox à contrôler

TELLEMENT BEAU
QU' IL VA FALLOIR PARTAGER !

Ludi Factory

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Dreamcast

www.rayman2dc.com

© Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. Ubi Soft Entertainment tous droits réservés.

VOUS AVEZ PEUR

VOUS AVEZ PEUR D'ÉCHOUER, VOUS AVEZ PEUR DE SOUFFRIR, IL N'Y A PAS D'ÉCHAPPATOIRE.

CONSOLES+ : 95 %

«Resident Evil 3 s'impose comme le meilleur de sa catégorie»

Joypad : 9 / 10

«Une aventure proche de la perfection»

Test Joypad réalisé sur version NTSC.

PlayStation

EIDOS INTERACTIVE

CAPCOM

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22* - 3615 EIDOS*
www.eidos.com (*2,23 F/Min)

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ans

© CAPCOM CO., LTD. 1999 tous droits réservés. Edité sous licence par Eidos Interactive 1999. "PlayStation" et "Playstation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.